Simón Farrell - Jon Sutherland

2b

LA VALLE DEI SOGNI

ISSEL IL GUERRIERO

faccia a faccia

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

A tutti i Bilgora e gli Hartstein

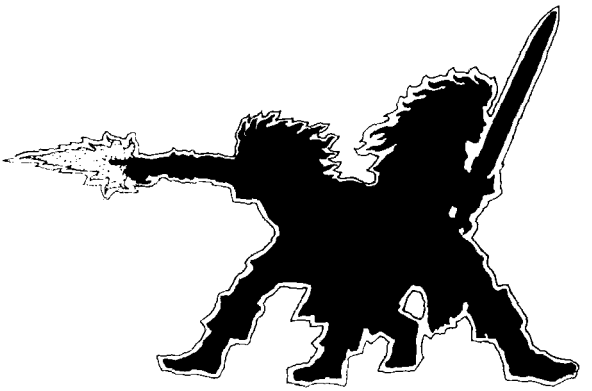
Prima ristampa, ottobre 1990

ISBN 88-7068-114-9
Titolo originale: «The glade of dreams-Issel Warrior King»
Prima edizione: Methuen Children's Books Ltd., 1987
© 1987, Simon Farrell e Jon Sutherland per il testo
© 1987, John Blanche per le illustrazioni
© 1989, Edizioni E.L. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati
Stampa: Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

LA VALLE DEI SOGNI

FARRELL - SUTHERLAND

illustrato da John Blanche
tradotto da Elena Colombetta



ISSEL IL GUERRIERO

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

Foglio d'Identità

Caratteristiche	**Punteggio**
Forza:	
Agilità:	
Fortuna:	
Scherma:	
Magia:	

INCANTESIMI

Nome	**Forza impiegata**
1:	
2:	
3:	
4:	

OGGETTI

COMBATTIMENTO

Dal par.		Darian	Nemico
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		
	Scherma:		
	Forza:		

INTRODUZIONE

Con i libri della serie «Faccia a Faccia» è possibile giocare da soli o in due. In entrambi i casi le regole sono molto semplici e sei *tu* a decidere lo svolgimento dell'avventura; ma nel caso del gioco a due avrai la possibilità di combinare le tue capacità e le tue conoscenze con quelle di un altro personaggio: Issel. Lo scopo della sua missione sarà diverso dal tuo, ma avrete molti nemici comuni.
Se vuoi avventurarti nella Foresta Piangente da solo, leggi soltanto le regole di base che trovi qui di seguito e scegli fra le possibilità indicate in fondo al paragrafo, ignorando invece gli schemi per due giocatori.
Se invece vuoi giocare in due, prima di iniziare l'avventura oltre alle regole di base leggi anche quelle per due giocatori.

Caratteristiche

Il tuo personaggio possiede cinque Caratteristiche fondamentali e 50 punti da suddividere tra di esse. Puoi distribuire i punti a piacere tra le Caratteristiche sottoindicate, ricordando soltanto che ciascuna non deve avere meno di 2 punti né più di 12. Più punti assegni ad una Caratteristica, più grande sarà la tua abilità in essa. Quando avrai deciso, annota i vari punteggi sul Foglio d'Identità per averli sott'occhio nel corso dell'avventura.

Le cinque Caratteristiche sono:

Forza: è la Caratteristica fondamentale. Potrà subire variazioni nel corso dell'avventura, ma non potrà mai superare il punteggio che le avevi assegna-

to all'inizio. Dovrai ricorrere alla Forza nei combattimenti corpo a corpo e nel formulare gli incantesimi (cfr. i paragrafi «Combattimento» e «Scelta degli incantesimi»). Nel corso dell'avventura avrai la possibilità di recuperare i punti di Forza perduti.

Agilità: ti servirà quando dovrai scalare montagne, scansare la carica di animali inferociti o in altre situazioni difficili.

Fortuna: è utile quando devi affidarti alla sorte.

Magia: è una Caratteristica essenziale in quest'avventura, in quanto si presenterà spesso l'opportunità di formulare incantesimi (cfr. «Scelta degli incantesimi»).

Scherma: non sei un guerriero, quindi avrai delle difficoltà con la spada. Di conseguenza per ogni punto che desideri assegnare alla Scherma devi toglierne 2 dai 50 che hai in dotazione all'inizio. Ad esempio: se desideri assegnare 7 punti alla Scherma, devi toglierne 14 dai 50 totali.

Uso delle Caratteristiche
Quando dovrai servirti delle Caratteristiche in casi diversi dal combattimento, getta due dadi per sapere se l'impresa è riuscita. (In alternativa puoi usare la Tavola Numerica che si trova più avanti seguendo le istruzioni.) Se ottieni un numero uguale o inferiore al punteggio della Caratteristica indicata, l'impresa è riuscita. Se invece il numero ottenuto è superiore, il tentativo fallisce. In alcuni casi avrai la possibilità di ripetere il tentativo una seconda, o anche una terza volta; in altri il fallimento significherà la tua rovina.

Scelta degli incantesimi
Puoi scegliere tra quattro incantesimi da usare nel corso dell'avventura, a patto che tu possieda il numero di punti di Magia e di Forza necessari per formulare l'incantesimo scelto. Più punti assegnerai alla Magia, più incantesimi potrai formulare. Se hai 4 punti di Magia potrai formulare soltanto l'incantesimo Rivelapericoli. Se invece ne hai 6, potrai formulare l'incantesimo Rivelapericoli e quello della Mano Fiammeggiante. Se hai 8 punti di Magia potrai formulare, oltre ai due incantesimi sopracitati, anche quello del Colpo Mortale. Se infine hai 10 punti di Magia, potrai formulare tutti e quattro gli incantesimi.
Annota gli incantesimi che hai a disposizione nella casella «Incantesimi» del tuo Foglio d'Identità; comunque potrai formulare un incantesimo soltanto quando il testo lo specificherà.

Rivelapericoli
Magia: 4 Forza necessaria: 1
L'incantesimo rivela a chi lo formula i pericoli nascosti, derivanti sia da cose che da persone.

Mano Fiammeggiante
Magia: 6 Forza necessaria: 2
Questo incantesimo permette di incendiare qualsiasi oggetto si tocchi. Se viene usato su una creatura vivente, fa perdere alla vittima 4 punti di Forza.

Colpo Mortale
Magia: 8 Forza necessaria: 3
L'incantesimo permette di colpire mortalmente con la spada qualsiasi creatura, indipendentemente dalle sue dimensioni o dalla sua forza.

Psicocinesi
Magia: 10 Forza necessaria: 4
L'incantesimo permette di spostare gli oggetti senza toccarli. L'oggetto può essere sollevato in aria, ma soltanto per trenta secondi circa.

Oggetti

Ci sono molte vie per raggiungere la Valle dei Sogni, e in alcune potresti trovare degli oggetti che ti possono essere utili nel corso dell'avventura. Questi oggetti vanno annotati sul Foglio d'Identità.

Combattimento

Incontrerai molte creature e persone che vorranno ostacolarti, e con le quali quindi dovrai combattere. A meno di indicazioni diverse, dovrai servirti della Scherma. Nel testo verrà specificata l'arma in possesso del tuo avversario e il punteggio della sua abilità con la stessa, oltre al suo punteggio di Forza. Le informazioni verranno fornite così:

Zombi Lancia 6 Forza 8

Dovrai annotare questi punteggi in una delle caselle «Combattimento» del tuo Foglio d'Identità, assieme al tuo punteggio di Scherma e di Forza. Di solito sarai tu a colpire per primo; i casi diversi ti verranno indicati nel testo. Lancia due dadi (in alternativa puoi usare la Tavola Numerica seguendo le apposite istruzioni). Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Scherma hai colpito l'avversario, che perde 2 punti di Forza. A questo punto dovrai gettare i dadi per il tuo

avversario, sempre che sia ancora vivo. Se il numero ottenuto è uguale o inferiore a quello della sua arma, ti ha colpito; ora sei tu a perdere 2 punti di Forza. Le variazioni nei punteggi vanno annotate sul Foglio d'Identità.
Il combattimento continuerà nell'alternarsi dei colpi tra te e l'avversario, finché il punteggio di Forza di uno dei due non sarà ridotto a 0. A questo punto il personaggio in questione muore e il combattimento finisce.
Se si ottiene un numero doppio o, usando la Tavola Numerica, un 2, significa che si è messo a segno un colpo mortale e che si è ucciso l'avversario, quindi il combattimento finisce immediatamente.

Combattimento con più avversari
Trovandoti a dover affrontare più avversari contemporaneamente, puoi decidere di dividere gli assalti tra loro suddividendo il tuo punteggio di Scherma. Ti sarà un po' più difficile colpirli, ma avrai la possibilità di sconfiggere ognuno di loro in un solo giro. Se decidi di fare così, trascrivi i nuovi punteggi di Scherma sul Foglio d'Identità prima di iniziare a combattere. Getta i dadi per ogni tuo assalto, prima di gettarli per gli assalti degli avversari.

Incantesimi offensivi
In determinate situazioni ti verrà detto che puoi servirti di un incantesimo offensivo al posto della Scherma. Se decidi di farlo, l'incantesimo sostituirà il colpo inferto con l'arma e funzionerà sempre, a meno che il testo non dia indicazioni diverse, con effetto immediato. Prima di servirtene, sottrai alla Forza il numero di punti indicato. Se il punteggio

andrà a 0, morirai prima di formulare l'incantesimo.

Regole per due giocatori

Le avventure di «Faccia a Faccia» si possono giocare da soli o in due. Le regole sono fondamentalmente le stesse, ma giocando con un amico avrai la possibilità di unire le forze. Il libro corrispondente al tuo, per quest'avventura, si intitola *Issel, il guerriero.*

Per giocare assieme, tu ed Issel dovete iniziare contemporaneamente dal paragrafo **1**; però prima di proseguire devi dire ad Issel quale paragrafo hai scelto, e poi devi aspettare che ti dica quale ha scelto lui.

Schemi per due giocatori

In alcuni casi troverai all'interno del paragrafo uno schema come questo:

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Darian:	
		34	**156**
Issel:	**123**	123	5
	16	87	16

Come puoi vedere, i paragrafi che puoi scegliere tu sono scritti in neretto in alto, quelli di Issel, pure in neretto, a sinistra. Quando Issel ti comunica il numero che ha scelto, scorri la riga fino all'incrocio con la colonna del numero che hai scelto tu, e vai al paragrafo indicato in quel punto. In molti casi sarà lo stesso che avevi scelto in origine, ma in altri sarà diverso; forse incontrerai Issel. Se non c'è lo schema, vai al paragrafo che hai scelto come al solito, sempre aspettando che Issel ti abbia detto il suo.

Unire le forze

Una volta che tu ed Issel vi siete incontrati, e avete deciso di collaborare, dovrete combinare le forze per trarne il maggior vantaggio possibile. Nei combattimenti, chi possiede il punteggio di Agilità più alto dovrebbe sempre colpire per primo. Se siete pari, gettate il dado o usate la Tavola Numerica per vedere chi deve colpire per primo. Fate lo stesso anche se vi servite della Magia.

Talvolta vi verrà chiesto di servirvi di una Caratteristica al di fuori del combattimento. Nel testo sarà specificato se devi gettare i dadi soltanto tu, o anche Issel, o se dovrete decidere chi deve gettarli.

Una volta stabilita la collaborazione dovrete decidere assieme su tutte le questioni, altrimenti potreste ritrovarvi di punto in bianco da soli nella Foresta Piangente.

Puoi ingannare Issel solo quando questa possibilità viene indicata nel testo.

L'AVVENTURA

La Valle dei Sogni è molto nota nel folklore Raithan; si trova in qualche punto della Foresta Piangente, lontana dalla civiltà, e sorge sul corpo dormiente del grande Drago Bel-Gath, da cui trae i poteri. Si dice che nella Valle il Sognatore possa vedere avverarsi i sogni fatti; se sopravvive al pericoloso viaggio nel mondo dei sogni, può ottenere qualsiasi cosa: tesori, verità, sapienza, fama. Molti hanno tentato, ma pochi sono tornati, e quelli che hanno visto realizzarsi i propri sogni non parlano delle loro esperienze nella Valle.

Tu sei Darian, coraggioso, sveglio e intelligente, apprendista mago presso lo stregone Gorechin. Il tuo maestro ha faticato per anni nel tentativo di trasformare il piombo in oro, e poiché la prospettiva di passare la vita a studiare quest'unico problema non ti attira molto, hai sfogliato i suoi libri di magia in cerca di una via più rapida. Qui hai trovato notizie sulla Valle dei Sogni e i suoi poteri, e hai deciso di cercarla. Sai che la missione non sarà priva di rischi e perciò ti prepari in segreto, lasciando lo stregone alle sue teorie alchimistiche vaghe e contorte.

Il tuo viaggio è molto rischioso: tutti quelli che vengono a sapere della tua missione ti evitano o cercano addirittura di ucciderti. I poteri e la fama sinistra della Valle seminano terrore dappertutto, e molti parlano degli orrori senza nome che si celano nel cuore della Foresta Piangente. Realtà o fantasia? Lo scoprirai ben presto.

Più ti avvicini alla meta, meno gente incontri sulla tua strada; le leggende riguardanti la Valle vengono prese molto sul serio. Pochi infatti vivono nei pressi della foresta e nessuno si arrischia ad entrarvi. Ben presto, completamente solo, raggiungi

una collina dalla quale puoi osservare la vasta distesa di alberi che si estende per miglia e miglia in tutte le direzioni: è la Foresta Piangente. Ti imponi di proseguire, mentre si aprono le cateratte del cielo; sotto una pioggia battente vai incontro al tuo destino.
Vai all'**1**.

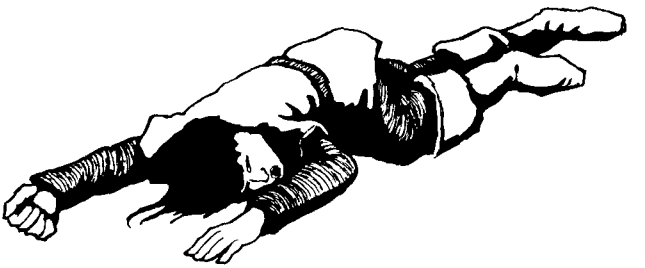


TAVOLA NUMERICA

Puoi usare questa Tavola al posto dei dadi: per farlo, prendi una matita e puntala sulla pagina ad occhi chiusi; poi guarda il numero. Se ti viene detto di usare un solo dado, dimezza il numero «scelto» sulla Tavola Numerica.

4	10	8	9	10	11	5	4	7	5	7	6
5	9	3	9	10	8	5	9	7	2	3	4
10	10	7	6	6	6	8	10	5	7	5	9
9	7	11	8	4	7	7	8	3	6	8	6
7	8	7	4	9	5	6	7	2	7	6	9
11	4	5	3	6	6	5	8	4	6	8	8
4	4	7	7	10	4	4	7	3	9	5	10
5	11	11	6	7	7	2	10	6	5	8	11
9	7	5	9	10	9	7	9	9	8	12	11
6	9	2	9	10	8	5	8	12	4	5	3
7	12	7	10	8	5	11	12	6	3	8	4
8	2	6	7	5	3	8	5	7	4	11	9
7	5	6	3	6	7	10	8	8	8	10	7
10	9	6	7	8	6	8	8	6	5	4	9
7	6	9	3	7	12	8	6	6	11	7	6

1

Bagnato fino alle ossa ti acquatti in un rifugio di fortuna, ai bordi della Grande Strada Orientale che corre lungo i margini della Foresta Piangente. Fuori infuria la peggior tempesta che tu abbia mai visto, e i tuoi pensieri corrono alla tua missione. In qualche punto di questa foresta buia e sinistra si trova la Valle dei Sogni, meta del tuo viaggio. Sei armato soltanto di una spada, e nello zaino hai provviste per una settimana, oltre a corda, pietra focaia e acciarino e un pesante calice di cristallo con il Grande Sigillo di Franzos, avvolto in un lacero pezzo di stoffa bordato d'ermellino. È questo l'unico ricordo dei tempi in cui il tuo bisnonno era signore di tutte le terre che ti circondano.
Sotto una pioggia battente prendi a camminare sotto i rami gocciolanti della sinistra foresta.

Vuoi andare ad est (vai al **197**)?
Vuoi andare ad ovest (vai al **144**)?
O desideri attraversare il sentiero e puntare direttamente a sud, addentrandoti nella foresta (vai al **90**)?

2

Hai con te una mappa?

Se sì, vai al **269**.
Se no, vai al **292**.

3

«Se non volete arrendervi, morirete!» gridi. «Giustiziateli immediatamente!» Mentre parli, parecchi soldati, sia tuoi che del Re Theo, ti circondano. «Non vogliamo un altro macellaio come nostro re» urla uno. «Sarai tu a morire!»
Cadi sotto una raffica di colpi, e la tua avventura termina qui.

4

Gruppetti di guerrieri del tuo esercito si dispongono in circolo attorno a te.

«Uomini, ora sono io il legittimo Re di Franzos» dici loro. «Dobbiamo riconciliare tutte le fazioni del paese per poter essere nuovamente una nazione unita; mostrate clemenza verso coloro che ci sono ancora ostili. L'uomo che giace morto ai miei piedi, *pur sconfitto, ha tentato il tutto per tutto:* una tale determinazione non dovrebbe essere sprecata lottando fra noi» proclami.

Molti fanno dei cenni di assenso, e il grido di acclamazione «Issel! Issel! Issel!» ti risuona nelle orecchie mentre il campo di battaglia piomba nella nebbia: ti ritrovi nella Valle dei Sogni. Cadi a terra esausto, ma pieno di gioia.

Recuperi tutti i punti di Forza che avevi perso e vai al **73**.

5

Il mendicante è morto, e anche Darian. Per un lungo istante fissi i due corpi, addolorato per l'uomo che pur conoscevi da così poco. Poi ti allontani nella foresta, ansioso di lasciare questo posto prima possibile. Continui a camminare per tutto il giorno senza incontrare pericoli, e al cader della notte ti accampi sotto un albero. Ti ci vuole molto tempo prima di addormentarti. Quando ti svegli, vai al **246**.

6

Sei deciso a risolvere la questione combattendo, e accanto a te anche Darian è pronto a combattere all'ultimo sangue.

Sfortunatamente l'impresa si rivela ardua. I vostri tentativi di uccidere il vecchio con la spada e le ar-

ti magiche non hanno effetto. L'altro avanza con una mano alzata e vi ritrovate immobili, pietrificati da un incantesimo. Il vecchio punta l'indice su Darian e con una lingua di fuoco mette fine ai suoi giorni. Poi si gira e punta il dito su di te...
La tua avventura termina qui.

7

Alla debole luce della luna osservi l'erba macchiata di sangue, sulla quale giace il cadavere di Darian. Forse avreste potuto essere amici, ma non lo saprai mai. Scuotendo la testa ti rifugi sotto un albero, ad aspettare il mattino. Chini il capo, ed esausto ti addormenti. Quando ti svegli, vai al **246**.

8

Non puoi accettare; anche se Darian si dirige verso la scalinata per tornare alla Valle dei Sogni e alla sua ricerca, tu non puoi andartene così.
«Non prenderò parte a questa tortura» dici. «E se non la smettete anche voi, dovrò costringervi a farlo». Sguaini la spada e sfidi i sei uomini schierati. Quelli sorridono e uno di essi fa un passo avanti. «Lasciatelo a me» dice, sollevando lo spadone. Quasi contemporaneamente uno dei maghi alza con noncuranza un dito e pone fine ai giorni di Darian, che si apprestava ad accorrere in tuo aiuto.
Un impeto d'ira minaccia di travolgerti, mentre affronti il tuo avversario. Devi combattere con lui.

Guerriero	Spada 11	Forza 8

Se vinci, vai al **283**.

9

All'improvviso ti ritrovi nella Valle dei Sogni. Tutto sembrerebbe normale, se non fosse per Darian,

di cui non c'è traccia. Ti metti a sedere strofinandoti gli occhi, e tenti di capire se ciò che hai appena vissuto era reale o frutto di un sogno. Non riesci a stabilirlo. Se era reale, sei il Re di Franzos! Ti sembra impossibile, e cominci a dubitare delle parole del Drago. C'è solo un modo per scoprirlo. Raccogli le tue cose e ti dirigi verso l'uscita della Valle dei Sogni. Vai al **334**.

10

Esaminando la mappa alla luce del giorno individui ben presto la vostra posizione. Siete stati, tu o Darian, in uno degli altri luoghi segnati sulla mappa, e cioè la Sfinge, la Grotta Luminescente, la Città del Popolo della Foresta, il Lago degli Specchi?

Se sì, vai all'**85**.
Se no, vai al **142**.

11

La gigantesca creatura posa a terra l'enorme testa squamosa e mentre parla rotea gli occhi dorati, ognuno grande come uno scudo.
«Issel, figlio di Kilian, figlio di Carl, figlio di Issel!» tuona. Riesci a malapena a tenerti in piedi per lo spostamento d'aria provocato dalla sua voce. «Benvenuto alla Valle dei Sogni. So perché sei qui. Conoscevo bene il tuo bisnonno; era un nemico valoroso. Fu lui ad uccidere l'ultimo rappresentante della nostra razza: il Drago dei Confini del Mondo, mio fratello».
Atterrito, ma incapace di reagire, puoi soltanto fissare la zampa del Drago a pochi passi da te. Sai che questa magnifica creatura, ultima rappresentante della sua stirpe, potrebbe distruggerti in pochi istanti, ma qualcosa ti dice che non ha cattive intenzioni nei tuoi confronti.
«È passato molto tempo» dici.

«Per te, forse» ribatte. «Ma a me sono sembrati pochi anni. Comunque non ti porto rancore, giovane futuro re; non è mia intenzione, e la vita di un Drago è troppo lunga per badare alle vecchie ruggini. Il mio solo scopo è sorvegliare questa Valle, creata da me, e permettere di sognare unicamente a quelli che ritengo degni. Sei coraggioso, Issel? Certamente sì: hai combattuto strenuamente per lungo tempo per raggiungere questo luogo. Ma sei saggio? Sognerai bene? Vedremo. Guardami negli occhi».
Tutto ciò che hai sentito sinora sui Draghi ti impone di non obbedire all'ordine. Queste creature, sopravvissute ai tempi in cui il Riath era giovane e gli Dei vagavano sulla Terra, sono avversari astuti, subdoli e scaltri: si dice che negli occhi dei Draghi si celi la follia.

Obbedisci all'ordine (vai al **270**)?
O rifiuti gentilmente (vai al **201**)?

12

Ti accoccoli in una forcella tra due grossi rami, assicurandoti con delle corde per non cadere dall'albero nel cuore della notte. Fatto ciò, mangi un po' del cibo rimasto nello zaino e sprofondi in un sonno agitato. Vai al **114**.

13

Cerchi di farti spazio sufficiente per muoverti, e ti allontani a distanza di sicurezza dal luogo dell'attacco. Se ti sei servito della magia, non dimenticare di abbassare il punteggio di Forza. Quanti dei seguenti luoghi hai già visto?

Grotta Luminescente
Città del Popolo della Foresta

Obelisco
Sfinge
Lago degli Specchi

Se hai già visitato due o più di questi luoghi, vai al **281**.
Se ne hai visitato uno o nessuno, vai al **239**.

14

Addentrandovi nella foresta parlate un po'di voi e vi scambiate battute scherzose. Nonostante i pericoli passati, siete entrambi sicuri di trovare la Valle dei Sogni. Chissà, forse questa notte dormirete all'ombra dei suoi alberi!
Ma il vostro buon umore svanisce alla vista di due figure dinoccolate che escono dagli alberi di fronte a voi. Quando si avvicinano, comprendete che si tratta dei peggiori mostri esistenti: Zombi! Il puzzo di carne putrefatta che emanano vi fa arricciare il naso, e non riuscite a guardarli in faccia senza che vi si rivolti lo stomaco. Gli Zombi impugnano un lungo tridente ciascuno, e nei loro occhi vacui si legge chiaramente quali intenzioni hanno. Dovete affrontarli. Ma come potete uccidere degli esseri già morti?
Darian combatterà con uno degli Zombi, tu con l'altro. Se il tuo compagno riuscirà ad uccidere l'avversario prima di te potrà aiutarti, e viceversa. Grazie ai loro lunghi tridenti, gli Zombi attaccheranno per primi. Voi dovrete colpirli con la spada finché non potranno più alzare un dito contro di voi. La magia non ha effetto su di loro.

Primo Zombi	Tridente 6	Forza 10
Secondo Zombi	Tridente 7	Forza 10

Se vincete entrambi, vai al **179**.
Se vinci ma Darian resta ucciso, vai al **278**.

15

Anche lo sconosciuto sguaina la spada e si avventa su di te. Devi affrontarlo. Per conoscere i suoi punteggi di Forza e di Scherma chiedili a Darian, perché è lui che ti sta di fronte, e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (puoi usare una delle caselle «Combattimento», se lo desideri) prima di iniziare il duello.
Chi possiede il punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Se siete pari, gettate un dado a testa: chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento decidi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **297**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **33**.

16

Prendi per mano la fanciulla e ti spingi attraverso la fitta vegetazione che fiancheggia il lato est della radura. Il cammino si fa sempre più lento e difficile, perché i grossi rami pendenti ti ostacolano.

Prosegui in questa direzione (vai al **99**)?
O torni indietro per tentare dal lato ovest (vai al **320**)?

17

Ti rilassi e chiudi gli occhi, tirando un profondo respiro. Quando li riapri, vedi lo scenario della Valle dei Sogni e Darian chino su di te con espressione ansiosa. Ti alzi a fatica e gli racconti cosa ti è

accaduto nel sogno, mentre lui ti racconta cosa gli è successo quand'è precipitato attraverso la nuvola. L'anello che avevi tolto dal dito del tuo bisnonno è ancora al sicuro nella tua tasca. Quando avete discusso sul significato di tutto ciò, vai al **164**.

18

Mentre cerchi dei rami per costruirti un rifugio, vedi un boschetto rado che sembra adatto allo scopo. Sguaini la spada e meni un colpo alla base di uno di quei rami coriacei ma, con tua grande sorpresa, il bosco si ribella: un rampicante spinoso ti sferza la mano prima che tu possa scansarti. Getta i dadi: se il numero ottenuto è maggiore del tuo punteggio di Fortuna, perdi 2 punti di Forza; se è minore, te la cavi con un brutto taglio.
Girando alla larga dal boschetto, raccogli legna secca per costruire un piccolo rifugio. La notte si fa fredda, e sono due giorni che non mangi cibi caldi.

Pensi di accendere un fuoco (vai al **172**)?
O ritieni che sia meglio non attirare l'attenzione e mettersi a dormire sul freddo terreno (vai al **301**)?

19

Dopo una stretta curva del sentiero ti fermi di colpo, stupefatto per la scena che si presenta ai tuoi occhi. Davanti a te si trova l'entrata della Valle dei Sogni, ma non è come te l'aspettavi dopo il faticoso cammino attraverso la Foresta Piangente. Un ruscello argentino affiora in superficie al centro di una radura erbosa, sgorgando da un laghetto tra le rocce e scomparendo nuovamente nel sottosuolo poco prima di raggiungere i margini della foresta. Il laghetto è circondato da salici piangenti che sembrano accarezzarlo dolcemente con le loro

fronde, e dappertutto si avverte un dolce profumo di fiori. Due rocce coperte di muschio formano un rifugio naturale e una serie di pietre più piccole, disposte accuratamente in circolo, indica dove generazioni di Cercatori hanno acceso i loro fuochi da campo. Il terreno è coperto da una coltre d'erba tenera, e i raggi di sole che filtrano tra gli alberi conferiscono al luogo un'atmosfera magica.
Scuotendo la testa meravigliato prosegui il cammino, ma non appena metti piede sulla folta erba della radura, la scena idilliaca viene turbata da un tremendo ruggito che fa tremare la terra, e un vento fortissimo minaccia di farti cadere in ginocchio. In un lampo metti mano alla spada, lottando per mantenere l'equilibrio, ma quella misera arma non ti servirà a nulla contro il Guardiano che ti attende. Incapace di credere ai tuoi occhi, abbandoni la spada e fai tre passi indietro inchinandoti profondamente. «Credevo che i Draghi fossero estinti» dici in tono rispettoso. Vai all'**11**.

20

Ti allontani dal lago, scuotendo la testa incredulo. Darian ti prende per un braccio e ti sussurra qualche parola: dice di aver visto nel lago qualcosa che gli fa sospettare cattive intenzioni da parte dell'eremita. Vai al **271** per una rapida conversazione sottovoce.

21

Prendi la corona e te la poni sul capo; poi rimetti la spada nel fodero.
«Ora sono io il re, legittimo erede al trono di Franzos. L'usurpatore è morto» proclami. Gradualmente intorno a te cessano le ostilità e amici e nemici restano immobili, in attesa di quel che dirai.
«Tutti coloro che desiderano essere miei sudditi si

inginocchino, ed io li perdonerò immediatamente» tuoni. La maggior parte obbedisce, ma alcuni si rifiutano.

Perdoni a tutti ugualmente (vai al **181**)?
Oppure ordini che quelli che non hanno obbedito vengano giustiziati (vai al **3**)?

22

Vedendo che lo aspetti, lo sconosciuto sfreccia via tra gli alberi. Lo seguì per un breve tratto, ma ben presto lo perdi di vista: ora continui la ricerca della Valle dei Sogni da solo, addentrandoti nella fitta vegetazione. Vai al **256**.

23

È sciocco barare in questo gioco! Sai benissimo che non hai visitato due dei luoghi segnati sulla mappa. Un buon re non dovrebbe mai mentire, e sarebbe inutile proseguire per la Valle dei Sogni.
La tua avventura termina qui.

24

Acconsenti, ma con tua grande sorpresa Darian scuote la testa. «Non prenderò parte a questa tortura» dice. «E se non la smettete anche voi, dovrò costringervi a farlo». Detto ciò, sguaina la spada e ti affronta.
Hai già preso la tua decisione, ma Darian è di parere contrario: dovrai combattere con lui. Gli altri si fanno da parte per lasciarvi spazio, ma prima di colpire assicurati di essere in possesso dei punteggi esatti di Forza e di Scherma di Darian.

Se vinci, vai al **137**.

25

L'animale selvaggio è morto; ansimando, pulisci la

spada e la rimetti nel fodero. Se ti sei servito della magia, non dimenticare di togliere dal punteggio di Forza il numero esatto di punti. Se possiedi qualche Pozione Risanatrice, puoi usarla per recuperare i punti di Forza perduti. Troppo stanco per preoccuparti di eliminare il cadavere, torni al tuo letto di fortuna e ti addormenti. Vai al **246**.

26

Vorresti accogliere amichevolmente lo sconosciuto, ma le sue intenzioni sembrano totalmente diverse. Infatti si avventa contro di te con la spada sguainata, costringendoti a fare lo stesso per difenderti: devi combattere.
Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli a Darian, perché è lui che hai di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri) prima di iniziare il duello.
Chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto, può colpire per primo. Se siete pari, gettate un dado a testa: chi otterrà il numero più alto, potrà colpire per primo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento vuoi interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **343**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **61**.

27

Il mago acconsente e tu ti apparti con Darian. Immaginate che il mago vi stia ancora ascoltando,

probabilmente per opera di magia, quindi dovete prendere rapidamente una decisione.

Accettate la sua offerta e vi unite a quelli che combattono contro il Drago (vai al **319**)?
O tornate nella Valle dei Sogni per continuare le vostre ricerche (vai al **30**)?
Oppure tentate di persuadere gli uomini a cessare le loro torture inutili e crudeli sul Guardiano della Valle (vai al **157**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:		
		30	**157**	**319**
Darian:	**110**	30	8	180
	284	51	157	24
	331	51	226	319

28

È impossibile far del male ai fantasmi di animali morti! La spada li trapassa senza far danno, perché sono privi di sostanza reale. Ferito e sanguinante, cadi in ginocchio mentre le creature ti straziano: sei incapace di difenderti.
La tua avventura termina qui.

29

Trovato l'albero adatto, ora dovete arrampicarvi! Per farlo dovete lanciare i dadi. Se ottenete un numero superiore al vostro punteggio di Agilità, perdete 2 punti di Forza, ma potete ritentare. Una volta scalato l'albero, vi fate un'amaca con il mantello e cadete in un sonno profondo.
Poco dopo mezzanotte Darian ti sveglia perché sente odore di fumo. Guardando giù vedete che una catasta di legna secca sta bruciando lentamen-

te alla base dell'albero. Ben presto le prime fiamme cominciano a lambire il tronco; ancora pochi istanti e il fuoco divorerà il vostro rifugio, dovete agire in fretta.
Avete la possibilità di strisciare lungo un ramo e lasciarvi cadere a terra al di là del cerchio di fiamme, ma per poterlo fare dovete lanciare i dadi. Se ottenete un numero superiore al vostro punteggio di Agilità, precipitate e perdete 2 punti di Forza. Quando entrambi avete raggiunto il suolo, vai al **211**.

30

Nessuno dei due è disposto ad aiutare quegli uomini nella lotta contro il Drago. Volete tornare alla Valle dei Sogni per concludere la vostra ricerca, anche se dovrete farlo grazie alle sofferenze di un Drago.
Tornate sui vostri passi e finalmente vi ritrovate nella Valle, ma là vi attende una scena stupefacente: il Drago, senza traccia di ferite, torreggia su due corpi placidamente addormentati accanto al laghetto gorgogliante. «No!» gridi, ma è troppo tardi. Il massiccio corpo del Drago piomba con violenza sui vostri corpi dormienti e il sogno svanisce assieme alla vostra vita: è questa la punizione per aver preso la decisione sbagliata.
La tua avventura termina qui.

31

Preferisci sognare da solo, quindi auguri buona fortuna a Darian e ti cerchi un angolino appartato dove addormentarti indisturbato. Il sonno arriva presto, ma quando riapri gli occhi nel mondo dei sogni, trovi Darian accanto a te. A quanto pare, finché sarete entrambi nella Valle dovrete condividere lo stesso sogno. Se è così, dovresti sapere qualcosa di più sul conto di Darian. Per avere un aiu-

to nell'avventura, chiedigli i punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento»).
Fatto ciò, vai al **207**.

32

Dal tuo punto di osservazione, in cima all'albero, vedi poco lontano una valle boscosa nella quale sorge un pilastro di pietra che supera in altezza gli alberi circostanti.

Vi dirigete in quel punto (vai al **14**)?
O lo ignorate e proseguite verso sud (vai al **161**)?

33

Anche lo sconosciuto solleva una mano, quindi ti avvicini a lui guardingo. Scopri che si chiama Darian ed è un apprendista mago, anche lui alla ricerca della Valle dei Sogni.

Dopo esservi parlati, decidete di collaborare e di cercare assieme la Valle (vai al **126**)?
O proseguite ognuno per la propria strada (vai al **171**)?

34

Al calar della notte progetti la fuga: salire in cima all'albero è inutile, ma se scendi le due guardie che si trovano alla base ti cattureranno facilmente. Ma un altro modo c'è.
A mezzanotte circa inizi ad avvolgere la scala di corda. Muovendoti il più silenziosamente possibile, riesci ad arrotolarne una trentina di metri senza che scatti alcun allarme. Quindi ne fai oscillare un'estremità finché non si aggancia al ramo di un albero vicino, e con uno strattone ti assicuri che tenga.

Facendo ricorso alle tue doti di equilibrista superi il vuoto tra i due alberi, e quando raggiungi quello dove hai attaccato la scala tiri un sospiro di sollievo. In precedenza avevi notato che i rami più bassi si trovano a qualche metro da terra, e in pochi secondi ti ritrovi al suolo. Dai un'occhiata in giro, sguaini la spada e ti addentri nella foresta.
Non hai fatto nemmeno cinque passi che senti gridare alle tue spalle, e girandoti vedi le fiamme di una torcia. Le due guardie stanno correndo verso di te con le spade in pugno. Devi sbarazzarti rapidamente di loro.

Prima guardia	Spada 8	Forza 8
Seconda guardia	Spada 7	Forza 6

Se riesci a sconfiggere le guardie, vai al **158**.

35

Riconoscete immediatamente l'eremita del Lago degli Specchi, che non ha un'aria soddisfatta. «Mi avete disobbedito» dice, «e ora ne vedete i risultati. La Valle dei Sogni non esiste più per colpa vostra». Scuote la testa amareggiato.
«Ma naturalmente tutto ciò non vi preoccupa» continua. «Entrambi avete ottenuto quel che volevate: Re Theo di Franzos è morto, e Darian ha il suo incantesimo, ma non posso permettervi di tenere ciò che avete guadagnato; Theo era un mio amico, e un incantesimo come quello che possiedi, Darian, potrebbe essere pericoloso in mani inesperte. Non lascerete la foresta vivi!» Fa un passo avanti, fissando avidamente l'amuleto che Darian stringe in pugno.
Anche se l'eremita ha grandi poteri magici, ora si è avvicinato troppo e voi avete già la spada in pugno. Se agite in fretta, riuscirete a colpirlo prima

che possa reagire.
Dopo che tu e Darian avrete attaccato l'eremita, toccherà a chi possiede il punteggio di Agilità più alto, seguito da quello con il punteggio immediatamente successivo e così via. Ciò significa che se i vostri punteggi di Agilità sono entrambi superiori a quelli dell'avversario, potrete colpirlo due volte prima che possa formulare un incantesimo. L'eremita ha l'incantesimo della Mano Fiammeggiante che abbassa la vostra Forza di 4 punti ogni volta che colpisce; quando passerà all'attacco, colpirà prima te e poi Darian.

Eremita	Agilità 8	Forza 8
	Incantesimo: Mano Fiammeggiante	

Se tu e Darian sopravvivete e l'eremita muore, vai al **350**.
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **198**.

36

La lancia ti colpisce ad una spalla, ma non penetra attraverso l'armatura. Il ferito balza in piedi, con la spada in pugno, per attaccarti. Devi affrontarlo.

Ferito	Spada 8	Forza 4

Se sopravvivi, vai al **330**.

37

Abbandoni il sentiero e ti nascondi nel sottobosco. Una figura avvolta in un mantello si dirige verso il tuo nascondiglio... e lo sorpassa! Da sotto il mantello uno sbuffo di fumo si diffonde nell'aria, e ti congratuli con te stesso per la decisione presa. Non c'è da scherzare con i mangiatori di fuoco. Vai al **256**.

38

Quando ti allontani dal laghetto, ti accorgi che Darian è sconvolto quanto te. Avete visto la stessa scena nell'acqua.Vai al **271** per discutere rapidamente a bassa voce sulle possibilità che vi restano.

39

C'è qualcosa di strano nelle sue fattezze, e ben presto capisci cos'è: ti somiglia come una goccia d'acqua. Ma chi è quella fanciulla? Quando ti chini su di lei, spalanca gli occhi. Ti riconosce e incomincia a parlare con voce flebile: «Ero tua figlia, ma mi hai abbandonato. Un uomo che non protegge coloro che non sono in grado di proteggersi da sé non è degno di essere re».
Avvicina il volto al tuo, come se volesse dirti qualcos'altro, ma all'improvviso la sua testa si trasforma in quella di un lupo che ti azzanna alla gola.
La tua avventura termina qui.

40

Ansimante, e appena in grado di reggerti in piedi, fissi il corpo insanguinato del Minotauro. Quando esala l'ultimo respiro i contorni del suo corpo sfumano tra mille bagliori, e con tua enorme sorpresa si mutano in quelli del tuo compagno morto, Darian.
Osservi tristemente il corpo del tuo amico, prima di compiere il tuo dovere: quello di scavare una fossa per dargli una sepoltura decente. Fatto ciò, cerchi un posticino tranquillo dove riposare. Ora vai al **233**.

41

«Il tuo regno sarà lungo, anche se non scevro da pericoli, ma tu ne sarai soddisfatto per molti anni.

Ora dobbiamo lasciare questo posto» dice, chiudendo gli occhi ed indicando il cielo. Alzi lo sguardo e vedi la Sfinge planare lentamente e atterrare dolcemente sull'erba accanto a te.
«Salve, Re Issel! Dove posso portarti?» ti chiede.
«A Franzos!» gridi.
La creatura ti solleva, facendoti sedere sull'ampio dorso dorato, e in un battito d'ali si libra senza sforzo nel cielo. Mentre voli sulla Valle ormai distrutta, al di là del sole vedi un lampo bronzeo proveniente dalle ali di un'altra creatura. È un attimo, e subito dopo rivolgi il pensiero a Franzos e al tuo destino.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

42

Tu e Darian avete deciso di sognare assieme, quindi, per avere un aiuto nell'avventura, chiedi al tuo nuovo compagno i punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi, puoi usare una delle caselle «Combattimento»). Quindi riporta il tuo punteggio di Forza ai valori originari e assicurati che anche Darian faccia lo stesso.
Fatto ciò, trovate un luogo spazioso e confortevole dove coricarvi e vi addormentate contemporaneamente. Vai al **207**.

43

Decidi di non svegliarti subito e continui ad esplorare la sala rivestita di marmo, ma hai fatto solo pochi passi che la stanza svanisce lentamente nelle tenebre. Chiunque abbia preso il posto di Darian, quando è morto, ora ha trovato il tuo corpo inerme nella Valle dei Sogni e l'ha ucciso.
La tua avventura termina qui.

44

Il tuo *alter ego* barcolla per la violenza dell'attacco, e si prende la lama della tua spada in pieno stomaco. Quando cade lo colpisci alla testa, uccidendolo un'altra volta.
Senti il sangue colare da una ferita alla testa e un forte dolore allo stomaco: ferendo il tuo lato malvagio hai ferito anche te stesso. Sottrai dal tuo punteggio di Forza la metà dei punti che hai fatto perdere al tuo *alter ego*. Se sei ancora vivo, vai al **196**.

45

Un essere di dimensioni enormi salta fuori dal terreno soffice della Valle; la terra e l'erba non possono impedirne il passaggio, e ben presto la lucente sagoma di bronzo del Guardiano della Valle dei Sogni vi sovrasta. Il vento creato dal battito delle sue ali vi costringe ad aggrapparvi al tronco contorto di un albero per non venir spazzati via.
«Vi ringrazio, Issel, Re di Franzos, e Darian, potente mago» tuona la maestosa creatura. «Per duecento anni sono rimasto imprigionato quaggiù, condannato ad attendere la venuta di due persone che rischiassero la vita per me. Ed ora eccovi qui: mi avete liberato, dandomi la possibilità di raggiungere i miei fratelli, ed io in cambio vi ho dato ciò che pochi possiedono. Grazie ancora e addio!»
Un'ultima folata di vento accompagna il battito d'ali che solleva il gigantesco animale nell'aria, verso la libertà.
Attorno a voi la Valle dei Sogni si sta disintegrando; gli alberi, che per duecento anni avevano preservato magicamente la loro integrità, invecchiano rapidamente nel tentativo di tener dietro all'improvviso scorrere del tempo, mentre un'ondata sgorga dal laghetto bagnandovi i piedi. Abbando-

ni l'albero e con Darian ti precipiti all'uscita della Valle. Vai al **112**.

46

Ti strappi dalla ragnatela appena in tempo, e riesci a sguainare la spada per difenderti. La creatura è talmente sorpresa dalla tua rapida fuga che riesci a mettere a segno il primo colpo. Devi sconfiggere la creatura prima che riesca a colpirti per tre volte, altrimenti resterai intrappolato dalla ragnatela che sta tessendo intorno a te.

Ragno	Ragnatela 7	Forza 6

Se riesci ad uccidere il ragno, vai al **150**.

47

«Non posso farti false promesse» dici risolutamente.

Il capo del Popolo della Foresta ridacchia e fa un cenno d'assenso col capo. «Sono felice che tu abbia risposto così» dice. «Non avrei creduto a nessun'altra risposta. Penso che sarai un buon re, sempre che tu sopravviva alla Valle. Prima di entrare però dovrai passare dalla Sfinge, in quanto non conosciamo altre vie per raggiungere la Valle. Ti faremo noi da scorta. Dovresti inoltre conoscere un altro Cercatore caduto nelle nostre mani. È un uomo intraprendente, che potrebbe aiutarti nell'incontro con la Sfinge; e poi, non so, visto che andate nello stesso posto, potreste fare la strada assieme. Buona fortuna, Issel, e ricordati di noi quando avrai ottenuto il posto che ti spetta».

Dopo che lo hai ringraziato una piccola scorta ti conduce via, aiutandoti a scendere lungo una scala di corda. Raggiunto il suolo, ti viene presentato un giovane di nome Darian, apprendista mago, anche lui alla ricerca della Valle dei Sogni. Discorre-

te per un po', parlando delle esperienze fatte.

Vi dirigete assieme verso la Valle (vai al **264**)?
O preferisci andarci da solo (vai al **182**)?

48

Appena il Ragno Mutante paralizza il cervo, e inizia a divorarne la carne, l'animale si trasforma all'improvviso in una fanciulla. Inorridito ti precipiti da lei, cacciando via l'orrenda bestia. Vai al **39**.

49

Ti allontani dal laghetto, prendi Darian per un braccio e lo tiri da parte. A bassa voce gli dici che secondo te l'eremita vuole uccidervi entrambi, e ciò sembra sorprenderlo leggermente. Vai al **271** per una rapida conversazione sottovoce.

50

Addentrandoti nella foresta raggiungi la riva di un ampio torrente. Poco più in là, in direzione della sorgente, c'è un ponte di pietra.

Raggiungi il ponte e lo attraversi (vai al **56**)?
O tenti di attraversare il torrente a nuoto in questo punto (vai al **329**)?

51

Scuotendo la testa ti rifiuti di aiutare quegli uomini a torturare il Drago, ma non cerchi di distoglierli dalle loro azioni crudeli. Ti dirigi invece verso la scala di pietra che conduce alla Valle dei Sogni: forse potrai ancora fare il sogno giusto. Alle tue spalle Darian rimane con gli altri.
Non hai nemmeno raggiunto il primo gradino che una sfera di fuoco ti colpisce in pieno alla schiena, e cadi in avanti, morto.
La tua avventura termina qui.

52

Mentre guardi le acque del laghetto, i contorni della visione si sfocano e l'acqua si increspa, fino ad occupare completamente il tuo campo visivo. È come se stessi precipitando nel laghetto da una grande altezza, e più ti avvicini, più l'immagine si fa chiara.
Concentrandoti sullo strano eremita che, a suo dire, è il Guardiano del Lago degli Specchi, vedi una scena non molto dissimile da quella che ti circonda. Tu e Darian vi trovate accanto al lago, impegnati a discutere, mentre l'eremita attende poco più in là, con una mano nascosta sotto il mantello. Quando l'immagine si fa più chiara, vedi che impugna uno spadone, e osservando attentamente il suo volto vedi che la sua calma sicurezza ed i suoi occhi azzurri nascondono abissi di malvagità. Resti senza fiato, ma in quel momento la visione inizia a svanire...
Devi decidere se credere o meno a quello che hai visto nel lago.

Se decidi di sì, vai al **49**.
Altrimenti, vai al **230**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		49	**230**
Darian:	**112**	76	76
	218	38	20
	altro	49	230

53

Anche se alzi la mano in un gesto amichevole, lo sconosciuto sguaina la spada e si avventa su di te, costringendoti a estrarre a tua volta la spada e a

combattere.
Per scoprire i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento») prima di iniziare il duello.
Chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Se siete pari, gettate un dado ciascuno: chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento decidi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand' è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **297**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **33**.

54

L'uomo in attesa accanto al lago getta indietro il cappuccio e vi viene incontro. Ha limpidi occhi azzurri e morbidi capelli bianchi, che ispirano fiducia. «Benvenuti, Cercatori» dice. «Questo è il Lago degli Specchi ed io ne sono il Guardiano. Volete avvicinarvi e guardare nel lago con me?»
Tu e Darian vi scambiate sguardi dubbiosi.

Guardate nel lago (vai al **302**)?
O attaccate il vecchio (vai al **203**)?

55

Vi mettete a correre contemporaneamente verso la scalinata di pietra che porta alla Valle dei Sogni, ma avete preso la decisione sbagliata. Due lingue di fuoco vi raggiungono alle spalle e tu e Darian venite avvolti dalle fiamme.
La tua avventura termina qui.

56

Lo stretto sentiero ti conduce ad una piccola radura, dominata da un imponente Obelisco di solida roccia. È alto almeno 60 metri e sorge su una piattaforma circolare del diametro di almeno 15 metri. Avvicinandoti guardingo, vedi che alla base dell'Obelisco è scolpita la seguente iscrizione:

AI CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano.
E quanti ci riescono
Si accorgono d'aver perduto
Più di quanto hanno trovato.

Allontanati dal monumento di pietra e vai al **111**.

57

La freccia manca il bersaglio e Re Theo getta indietro la testa, ridendo della tua scarsa mira, quindi fa cenno alle truppe di avanzare. Vai al **306**.

58

«Sì, Issel, esisterà: incontrerai la tua regina quando sarà il momento. Il futuro che hai visto però non era reale, perché non tornerai mai alla Valle. Infatti non esisterà più quando ce ne andremo» risponde, chiudendo gli occhi e indicando il cielo. Alzi lo sguardo e vedi la Sfinge planare lentamente, atterrando dolcemente accanto a te sull'erba.
«Salve Re Issel! Dove posso portarti?» ti chiede.
«A Franzos!» gridi.
La magica creatura ti solleva e ti mette a sedere sul suo ampio dorso dorato; poi, con un battito d'ali, si libra senza sforzo nell'aria. Mentre volate in circolo sopra la Valle ormai distrutta, scorgi nel sole un lampo bronzeo proveniente dalle ali di un'altra possente creatura. È un attimo, e subito dopo rivolgi il pensiero a Franzos e al tuo destino. La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

59

Riesci a non cadere nel pozzo che si è aperto nel pavimento della sala, ma Darian non ha altrettanta fortuna. È precipitato sul fondo ed è irraggiungibile se non si alza in piedi; ora deve determinare quanti punti di Forza ha perso.

Se è ancora in grado di reggersi in piedi, potrai tirarlo fuori (vai al **298**).
Altrimenti, vai al **93**.

60

Darian tenta un semplice incantesimo, che funziona perfettamente. Ma nel frattempo noti qualcosa che ti fa dimenticare completamente la magia: una voragine nera si sta aprendo nel centro della Valle dei Sogni. Vi alzate, avvicinandovi guardinghi per indagare.
È l'entrata di un tunnel in discesa, che conduce nelle viscere della terra.

Seguite il tunnel (vai al **209**)?
O siete più prudenti e usate di nuovo l'incantesimo Rivelapericoli? In questo caso, decidete chi lo formulerà e vai al **241**.

61

Vi avvicinate l'uno all'altro con cautela, scambiandovi dei convenevoli. Vieni a sapere che Darian è un apprendista mago, anche lui alla ricerca della Valle dei Sogni.

Proseguite assieme (vai al **2**)?
O vi dividete, andando ciascuno per la propria strada (vai al **244**)?

62

Sguaini la spada e fai un passo indietro per fronteggiare Darian. Anche lui ha estratto la spada, e ciò dimostra che entrambi avete preso la medesima decisione, ma quando fate per iniziare il duello il Drago ruggisce: «Fermi!»
Stupefatti, vi girate a guardarlo; non sorride più, ma tiene la bocca chiusa ed ha un'espressione torva. «Quale avidità!» esclama. «Volete sognare tanto da uccidere il vostro compagno!»
Così dicendo, il Drago si erge sulle zampe posteriori, sbattendo le ali con tale violenza da far piegare gli alberi che fiancheggiano la radura. Le sue

ultime parole sembrano echeggiare per l'eternità: «Non siete degni di sognare!» urla, piombando su di voi con tutto il peso.
La tua avventura termina qui.

63

Seguite il sentiero per l'intera mattinata, ma a mezzogiorno trovate la strada sbarrata da un alto cancello di legno. Improvvisamente una grossa testa sbuca da dietro e vi fissa con occhi di carbone.
«Bene...» tuona il mostro con voce profonda, alzandosi sulle zampe posteriori, cosicché puoi vederne le ali ripiegate sul dorso. «Mmm... *due* Cercatori, eh? Molto bene...»
La creatura tende le grosse mani pelose e vi solleva in aria. Vai al **146**.

64

Ciò che accade segna la fine della vostra permanenza nella Valle dei Sogni. Il terreno inizia a tremarvi sotto i piedi e improvvisamente si spacca; dalla voragine balza fuori il Guardiano della Valle e vi guarda sbattendo freneticamente le ali e ruggendo infuriato. Poi vi schiaccia con un colpo di coda.
La tua avventura termina qui.

65

Decidete di ignorare la strana galleria sotterranea e vi allontanate il più possibile, per poi rimettervi sdraiati. Ma le vostre migliori intenzioni di sognare svaniscono quando udite un rumore spaventoso provenire dalla bocca della galleria: è il ruggito di un Drago! Non sembra minaccioso, tuttavia; anzi, esprime un grande dolore.
Che fate, ora? Dovete prendere una decisione concorde.

Seguite la galleria sotterranea per individuare da

dove provenga quel suono (vai al **209**)?
O aspettate in superficie per vedere cosa accadrà (vai al **64**)?

66

Alzi la mano in un gesto amichevole, ma il tuo avversario sguaina la spada.

Fai lo stesso, iniziando a combattere (vai al **323**)?
O mantieni il tuo atteggiamento amichevole, tentando di parlargli (vai al **338**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		323	**338**
Darian:	**195**	323	323
	altro	323	338

67

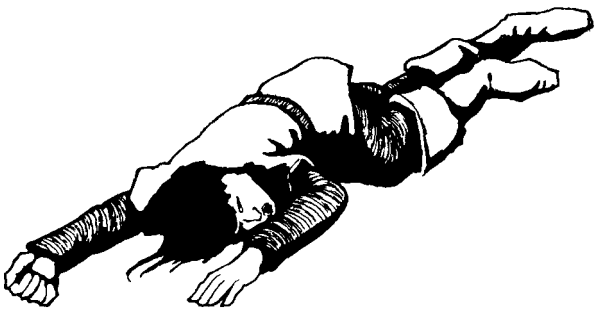
A pochi centimetri dalla parete del corridoio galleggiano a mezz'aria tre strane figure incorporee.

Tocchi l'orso (vai al **116**)?
Tocchi il cofano (vai al **160**)?
Oppure tocchi la corona (vai al **265**)?

68

Sguaini la spada e meni un tremendo fendente contro Darian, che è costretto a difendersi. Assicurati di avere i suoi punteggi di Forza e di Scherma. Il duello è tanto frenetico che non potete servirvi della magia.

Se vinci, vai al **346**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **96**.



69

«Ma padre, devo andare: ci attendono gravi pericoli se rimango con te. Non posso vivere per sempre nei tuoi sogni, e tu devi lasciarmi andare se vuoi che in futuro io divenga realtà» implora tua figlia.
Dice la verità, e pur riluttante fai un cenno di assenso. Vai al **322**.

70

Servirsi della magia contro un numero di nemici così grande sarebbe inutile. Accosti la barca e salti a terra, affrontando i tuoi assalitori. Ma sono troppi, e l'idea stessa di affrontarli è stata un grave errore: in pochi istanti cadi a terra, trafitto da una quantità di frecce che non avrai il tempo di contare.
La tua avventura termina qui.

71

Torni indietro lungo la galleria scavata nella roccia e fuggi lungo il sentiero nella foresta, senza fer-

marti finché non ne sei costretto dal battito tumultuoso del cuore. Tendi l'orecchio, ma non senti nulla di sospetto. Ti fermi qualche istante a ripensare alla morte del tuo amico, prima di continuare la ricerca della vera Valle dei Sogni da solo. Addentrandoti nella foresta, prosegui finché al calar della notte non ti lasci cadere esausto contro il tronco di un grosso albero e ti addormenti di colpo. Vai al **246**.

72

Dopo una curva del sentiero che conduce al monumento, hai la sorpresa di imbatterti in un altro uomo che viene nella tua direzione; è avvolto in un mantello e ha il volto coperto da un cappuccio.

Sguaini la spada, se pensi che ci sia pericolo (vai al **15**)?
O ti fermi, sollevando una mano in segno di saluto (vai al **33**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		15	**33**
Darian:	**235**	15	53
	altro	15	33

73

Quando ti risvegli hai ancora la corona di Franzos sul capo. È un po' ammaccata, ma dimostra che sei vicino alla conclusione della tua missione. Quando ti alzi, vedi che nella Valle si è aperta una voragine; qualcosa sembra attirarti in quel punto, costringendoti ad entrare. Percorri i primi metri

con passo incerto, sempre sul punto di scivolare, e ad un certo punto intravedi delle luci. Arrivato in fondo, scopri che la galleria si divide in due rami.

Prendi quello di sinistra (vai al **67**)?
O prendi quello di destra (vai al **310**)?

74

Vi avviate lungo la sala rivestita di marmo, verso il vecchio seduto in trono; ma fatti pochi passi il pavimento comincia a muoversi. Lancia un dado.

Se ottieni un numero pari o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **59**.
Altrimenti, vai al **275**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		59	**275**
Darian:	**339**	59	305
	43	222	275

75

Lasciate il sentiero e vi insinuate nella fitta vegetazione, diretti al cuore della foresta dove dicono si trovi la Valle dei Sogni. Il resto della giornata passa tranquillo, e al calar della sera giungete in una radura chiusa da un lato da una ripida parete rocciosa, in cui si notano numerose aperture. Dovete accamparvi; decidete dove.

Vi accampate sull'erba (vai al **120**)?
Vi rifugiate su un albero (vai al **29**)?
Oppure vi accampate in una delle piccole caverne (vai al **332**)?

76

Scuotendo la testa, ti raddrizzi e guardi Darian. Sei confuso da ciò che hai visto nell'acqua ma sorridi ugualmente, sicuro che tu e Darian troverete la Valle dei Sogni. Il tuo sorriso però svanisce di colpo quando vedi il tuo compagno sguainare la spada.
Senza una parola si avventa su di te, e devi scansarti rapidamente per non essere trapassato. Armeggiando con la spada, ti prepari a difenderti. Prima di iniziare il duello, assicurati di avere il punteggio di Forza del tuo avversario.

Se in qualsiasi momento uno dei due riesce a convincere l'altro ad interrompere il duello, vai al **271**. Altrimenti sarà una lotta all'ultimo sangue: se vinci, vai al **141**.

77

Ti svegli di soprassalto nel cuore della notte, sentendo un respiro pesante; qualcosa è entrato nella radura. Ben presto distingui la sagoma di un grosso cinghiale con lunghe zanne ricurve, affilate come rasoi.

Si è accorto della tua presenza e non la gradisce affatto; si ferma per un istante e poi ti carica. Devi affrontarlo.
Per fortuna la lunghezza del tuo braccio e della spada è maggiore di quella delle zanne del cinghiale, quindi potrai mettere a segno tu il primo colpo; ma non sarà facile impedire all'animale di portare a termine l'attacco, visto il suo peso notevole.

Cinghiale	Zanne 7	Forza 8

Se riesci ad uccidere il cinghiale, vai al **25**.

78

Riesci ad evitare la voragine e ti rimetti in piedi. La galleria fa una svolta a sinistra, ma poco dopo la strada è sbarrata da una pesante griglia di ferro. Devi tentare di sollevarla, quindi lancia i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al punteggio di Forza, vai al **286**.
Altrimenti, vai al **252**.

79

Se hai una figlia, è chiaro che diverrai re. Ma se fosse stato soltanto un sogno, senza riscontro nella realtà? Confuso, torni faticosamente nella Valle; ha ripreso tutto il suo splendore, e ora sai che non stai sognando. Ti rimetti sdraiato, attendendo la prossima prova con notevole trepidazione. Puoi riportare la Forza al punteggio originario. Vai al **318**.

80

Ti arrampichi su un albero, nella speranza di individuare qualche punto di riferimento, se non addirittura la Valle dei Sogni?

Se decidi di farlo, vai al **215**.
Altrimenti, vai al **161**.

81

Hai percorso solo qualche metro quando senti addosso il peso della rete dello Zombi, che ti avvolge completamente e ti fa inciampare e cadere a terra di schianto. Voltando la testa con grande sforzo vedi lo Zombi avanzare verso di te con passo strascicato; hai soltanto una possibilità di liberarti prima che ti raggiunga.
Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi usarlo per rimuovere la pesante rete che ti inchioda al suolo. Se non ce l'hai, o non desideri usarlo, devi gettare i dadi. Se il numero ottenuto è maggiore del tuo punteggio di Agilità, hai fallito, e lo Zombi ti ucciderà con un colpo di tridente.
Se invece otterrai un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, oppure userai l'incantesimo della Psicocinesi, riuscirai a liberarti dalla rete e ad affrontare lo Zombi quando ti raggiungerà. Ottenere un numero doppio non ti servirà a nulla, e neppure ti serviranno gli incantesimi offensivi come la Mano Fiammeggiante o il Colpo Mortale. Lo Zombi è già morto e un focherello non può fargli gran che.

Zombi	Tridente 5	Forza 8

Se riesci a far perdere allo Zombi 8 punti di Forza senza restare ucciso, vai al **254**.

82

Reprimendo l'impulso di lottare, fissi la Sfinge cercando di infondere coraggio al tuo sguardo. La creatura ti esamina accuratamente prima di parlare.

«Ti avverto, non usare la magia contro di me» tuona. «Ne sono immune!» Ti rimette a terra con la schiena contro il cancello e si accuccia. «Sono il primo Guardiano della Valle dei Sogni» prosegue. «Per entrare devi prima passare da me e poi dal vero Guardiano, rispetto al quale io sono una pulce!»
Impressionato dall'imponente creatura, impallidisci al solo pensiero di un altro Guardiano che possa far sembrare piccolo questo qui.
«Se nel tuo cuore c'è la verità» tuona la Sfinge, «troverai facile la prova a cui ti sottoporrò. Ti farò un indovinello. Se la tua risposta mi soddisferà, ti lascerò entrare nella Valle, altrimenti...» Sbadiglia, rivelando un'impressionante serie di denti affilatissimi; l'alternativa ti appare chiara.
«Sei pronto?» ti chiede, e tu annuisci.
«Bene, ecco la mia domanda: qual è la cosa più utile: il pane, l'onore o gli amici?»
Perplesso e ansioso di dare la risposta esatta, chiedi un po' di tempo per pensare. «Se sei degno di entrare nella Valle» replica la Sfinge, «non dovresti aver bisogno di molto tempo per trovare la risposta giusta».
Messo in guardia dalle sue parole, cerchi di pensare in fretta. Quale sarà la tua risposta?

Se rispondi «Il pane», vai al **266**.
Se rispondi «L'onore», vai al **121**.
Se rispondi «Gli amici», vai al **135**.

83

La forza sconosciuta ti trascina nell'atrio della caverna, e ti porta alla presenza di un vecchio seduto ad un massiccio tavolo di pietra, con il capo girato. Guardandoti intorno vedi da dove proviene

la strana luce: le pareti della caverna brillano di una luce propria che muta continuamente, e getta ombre sinistre in costante movimento. Dappertutto ci sono strumenti magici e alchimistici che borbottano e sibilano.
Quando ti fermi, l'eremita gira la testa e senti che la forza magica svanisce. Ti guarda per un lungo istante, poi si inchina profondamente. «Benvenuto alla Grotta Luminescente, mio signore» dice. «Naturalmente cerchi la Valle dei Sogni per ottenere il regno che ti spetta di diritto».
Sorpreso che sia al corrente della tua missione, puoi soltanto annuire.
«Non posso fornirti indicazioni per raggiungere la Valle» prosegue, «però posso darti un consiglio: *il pane sazia lo stomaco, ma è la mente che dev'essere saziata*».
«Che significa?» chiedi.
«Non posso dirtelo» risponde. «Ma tieni a mente queste parole. Ora, se posso, vorrei farti un dono: una Pozione Risanatrice molto potente. Un solo sorso ti restituirà tutta la Forza». Ti porge una boccetta e ti augura buona fortuna, accompagnandoti fuori dalla caverna.
La boccetta contiene quattro sorsate; ogni volta che berrai la pozione, il tuo punteggio di Forza tornerà al valore originario. Segnala sul tuo Foglio d'Identità e tienila da conto. Vai al **202**.

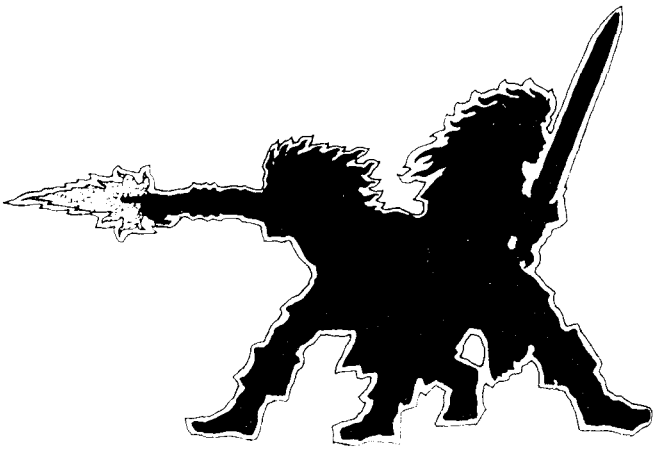
84

Il mendicante giace morto ai tuoi piedi, con la spada accanto a sé. La raccogli e noti che l'elsa è tempestata di pietre preziose, quindi ti domandi perché mai chiedesse l'elemosina avendo un'arma così bella.

Ignori il fatto e continui la ricerca con Darian (vai al **2**)?
Oppure vai a vedere che cosa c'è dietro la cascata (vai al **138**)?

85

Orientandovi con i punti di riferimento segnati, individuate ben presto la vostra posizione rispetto alla Valle dei Sogni. Secondo la mappa, nelle immediate vicinanze dovrebbe esserci un sentiero che conduce direttamente alla Valle! Ben presto lo trovate, e lo imboccate dirigendovi verso la meta. Ora vai al **63**.



86

Quando riapri gli occhi vedi che niente è cambiato; sei ancora nella Valle dei Sogni. Anche Darian

ha gli occhi aperti e sembra altrettanto perplesso. Nutri qualche sospetto e, parlando con il tuo compagno, avanzi l'ipotesi che stiate ancora sognando. C'è un modo semplice per provarlo: nell'ultimo sogno la magia non funzionava; se non funzionerà neppure ora, avrete la certezza che state ancora sognando.

Tenti di formulare un incantesimo (vai al **154**)?
O lasci che lo faccia Darian (vai al **60**)?

87

«Sì, è la scelta migliore. La Valle morirà lentamente e tutti quegli orrori da incubo vi resteranno imprigionati per sempre. In mancanza di un Guardiano, infatti, non si può accedere alla mente umana. Col tempo la Valle dei Sogni cadrà nell'oblio e nessuno andrà più a cercarla» dice il Drago.
«Quindi sarà meglio abbandonare questo luogo. Che farai?» gli chiedi.
«Mi riunirò ai miei antenati. Sono rimasto prigioniero quaggiù per secoli, desiderando ardentemente la compagnia dei miei simili, condannato a rimanere finché un uomo non fosse riuscito a portare a termine quest'impresa. E quell'uomo sei tu, Issel. Re Theo non c'è più e Franzos è libera, pronta ad accettare un nuovo re. Vai in pace, ti do la mia benedizione» conclude.
Prima che il Drago se ne vada, puoi porgli un'ultima domanda.

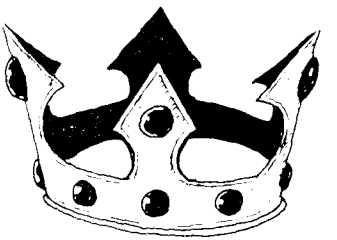
Gli chiedi se Issella esisterà nel futuro (vai al **58**)?
Gli chiedi per quanto tempo regnerai su Franzos (vai al **41**)?
O gli chiedi il modo di uscire dalla Foresta Piangente (vai al **234**)?

88

Vi allontanate dal laghetto, guardandovi furtivamente alle spalle per vedere se l'eremita è ancora lì. Non si è mosso, e vi inchinate ancora una volta in segno di saluto. Ma il volto dell'eremita ha un'espressione furibonda, e quando fate per andarvene alza un braccio e punta un dito contro di voi, scagliandovi un dardo infuocato. Scansandovi rapidamente riuscite ad evitarlo per un pelo. È chiaro che l'eremita vi vuole morti, e il significato di quello che avete visto nel lago diventa più chiaro. Prima di rispondere all'attacco dell'eremita, vai al **203**.

89

Scocchi la freccia, che colpisce il bersaglio. Una frazione di secondo più tardi Re Theo cade dalla sella, ferito a morte, e piomba al suolo con un grido acuto. Ad un tratto comprendi di aver commesso un errore: l'esercito del tuo nemico si inchinerebbe soltanto davanti ad un uomo che avesse sconfitto il loro capo in un duello corpo a corpo. Riprendono ad avanzare con le lance puntate; devi ritirarti o sarai sopraffatto. E invece, come preso da un'ispirazione, attraversi il tratto di terreno che ti separa dal cadavere, disorientando i soldati. Vai al **21**.



90

Ignori il sentiero, pur così invitante, e ti addentri nella foresta, passando a fatica attraverso fitte macchie e rasentando vecchi tronchi d'albero abbattuti, nella speranza di imbatterti nella Valle dei Sogni. Vai al **255**.

91

Getta i dadi; se ottieni un numero maggiore del tuo punteggio di Agilità, sei caduto dall'albero e perdi 2 punti di Forza prima di ritentare. Quando ci sei riuscito, ti aggrappi alla cima e osservi la foresta dall'alto. A circa tre miglia di distanza scorgi una valletta dove sorge una costruzione che spicca tra gli alberi. Non potrebbe trattarsi dell'Obelisco indicato sulla mappa? Scendi dall'albero e vai al **307**.

92

I tuoi uomini vendono cara la vita, ma per loro si fa sempre più difficile mantenere la posizione. Devi agire in fretta per salvare ciò che resta del tuo esercito; non hai altra scelta che sfidare Theo a duello. Rimetti la spada nel fodero e ti dirigi verso di lui. Vai al **152**.

93

Osservi impotente la morte di Darian dal bordo del pozzo, e quando ti giri per guardare il vecchio addormentato vedi che il trono è vuoto! Ricordi l'avvertimento del Drago?

Se vuoi cercare di svegliarti, vai al **336**.
Se vuoi continuare a sognare, vai al **43**.

94

Ora puoi localizzare la tua posizione, rispetto alla

Valle dei Sogni, sulla mappa sottratta allo Zombi. Un sentiero poco lontano dal punto in cui ti trovi conduce direttamente là: finalmente la meta è vicina!
Seguendo il sentiero, arrivi ad un grande cancello di legno che ti sbarra la strada.

Se possiedi l'incantesimo Rivelapericoli, puoi usarlo (vai al **188**).
Se non lo possiedi o non vuoi usarlo, vai al **195**.

95

Una grande ombra nera si delinea sulla radura, e alzando lo sguardo vedi una grossa aquila gettarsi sul cervo. Devi cercare di raggiungerlo prima dell'aquila, ma siccome devi percorrere parecchi metri tra arbusti che ti arrivano al ginocchio, getta prima i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **282**.
Altrimenti, vai al **101**.

96

Reprimi l'impulso di assalire Darian e gli chiedi se anche lui si sente strano. Ti risponde di sì, e questo ti insospettisce immediatamente. Mentre ne discutete, una figura sbuca dalla vegetazione che fiancheggia il sentiero e si ferma di fronte a voi, gettando indietro il cappuccio e rivelando una chioma candida e gelidi occhi azzurri.
Siete già stati al Lago degli Specchi, nel cuore della Foresta Piangente?

Se sì, vai al **35**.
Se no, vai al **145**.

97

Il vecchio continua a dormire tranquillo sul trono. Fai ancora un passo, ed ecco che si scatena una pioggia di scintille; il tuo corpo è percorso da una scossa terribile, ma tu la ignori. Vai al **250**.

98

Ti metti a correre, gridando a Darian di fare lo stesso, senza però stare a vedere se ti obbedisce: ognuno pensi a se stesso. Quando sei quasi giunto al sicuro, tra gli alberi che circondano la radura, ti guardi indietro e vedi Darian avvolto dalle fiamme; non è riuscito a resistere all'attacco dell'eremita. Ma anche la tua fine si avvicina: con una velocità incredibile l'eremita alza un dito e lo punta su di te che non riesci più a muoverti, immobilizzato per opera di magia. Poi alza l'altra mano e ti scaglia addosso una sfera di fuoco.
La tua avventura termina qui.

99

Più il cammino si fa difficile, più Issella resta indietro. A poco a poco gli alberi e i cespugli ti impediscono la visuale, e all'improvviso non la trovi più. Un flebile grido ti fa girare di scatto, ma ormai sei perduto: l'ultima parola che senti è un lamentevole «Padre!», e sei condannato a vagare nella foresta finché non crollerai, distrutto dagli stenti.
La tua avventura termina qui.

100

Con un richiamo amichevole accosti la barca alla sponda e salti a terra, tenendo le mani alzate in un gesto di pace. Numerosi uomini alti, dal colorito pallido, escono allo scoperto, ti legano saldamente e senza dire una parola ti portano via a spinto-

ni, lungo un sentiero ben mimetizzato che penetra nel cuore della foresta.
Alla fine raggiungete la base di un grosso albero, di certo il più antico della foresta, talmente alto che non riesci a scorgerne la cima. Ai rami inferiori è appesa una scala di corda che la tua scorta ti invita a salire.
Dopo circa 30 metri raggiungi una piattaforma di legno posta tra due grossi rami, e qui incontri quello che dev'essere il capo del Popolo della Foresta, un uomo imponente dall'aspetto autoritario, avvolto in un mantello verde. Questi ti comunica che verrai imprigionato per il furto di una delle loro barche e rifiuta di ascoltare qualsiasi spiegazione, dicendoti che avrai la possibilità di parlare l'indomani. Poi si allontana dalla piattaforma per salire lungo un'altra scala di corda che riavvolge dietro di sé. Guardando giù, vedi che alla base dell'albero ci sono due uomini di guardia, e che la fuga per quella via è quindi impossibile.
Solo con i tuoi pensieri, esplori la tua prigione aerea. Hai ancora la spada, ma qui non ti sarà di grande aiuto; mentre calano le prime ombre della sera, consideri le tue possibilità.

Tenti di fuggire dall'albero (vai al **34**)?
Oppure aspetti di vedere le intenzioni del Popolo della Foresta nei tuoi confronti (vai al **175**)?

101

Fai uno scatto, ma dopo pochi metri inciampi in un tronco abbattuto e cadi lungo disteso. In quel momento l'aquila piomba sul cervo ferito, lo afferra tra gli artigli e riprende nuovamente quota, lasciandolo poi precipitare da grande altezza. Il cervo si schianta al suolo a qualche metro da te e resta immobile, ferito e sanguinante. Mentre ti rial-

zi faticosamente in piedi, l'animale si trasforma in una fanciulla. Vai al **39**.

102

Deciso a combattere, affronti l'eremita radunando le forze che ti restano. Darian non è più al tuo fianco; sta fuggendo nella foresta, e ti incita a gran voce a seguirlo.
Tu però non puoi farlo, anche se volessi; l'eremita si fa beffe del tuo tentativo di ucciderlo e punta un dito contro Darian, che si blocca di colpo come un pesce preso all'amo. L'eremita si avvicina al tuo compagno con un sorriso malvagio;quando ti passa accanto vuoi colpirlo con la spada, ma ad un suo gesto resti pietrificato anche tu, e l'uomo ne approfitta per estrarre il pugnale e affondartelo nel cuore.
La tua avventura termina qui.

103

L'orso si schianta sul pavimento; ne scavalchi agilmente il corpo e osservi le altre figure sulla parete. Quale toccherai, ora?

Tocchi il cofano (vai al **160**)?
O tocchi la corona (vai al **265**)?

104

L'idea di assalire Darian ti sembra assolutamente folle, e scuoti la testa chiedendoti come ti sia venuta in mente. Nel frattempo però Darian sguaina la spada e mena un fendente contro di te; devi agire in fretta per difenderti.
Prima di iniziare il duello, assicurati di avere i punteggi di Scherma e di Forza di Darian. La lotta è talmente frenetica che non puoi servirti della magia.

Se vinci, vai al **346**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **96**.

105

Senza curarti dell'avvertimento ti avvicini al villaggio di capanne di legno, ma quando ne raggiungi le porte senti uno strano rumore, come di passi strascicati. Prima che tu riesca ad identificarlo, un gruppo numeroso di uomini e donne dall'aspetto mostruoso si dirige verso di te. Alcuni impugnano forconi, altri spade arrugginite e altri ancora rozze clave; tutti presentano orribili mutilazioni: alcuni hanno un occhio solo in mezzo alla fronte, altri braccia e gambe deformi, altri ancora funghi ripugnanti sulla pelle. Sono i Cercatori i cui sogni sono finiti disastrosamente, e vogliono ucciderti.
Sono troppi perché tu possa affrontarli, quindi devi battere in ritirata. Per fortuna soltanto due di loro sembrano in grado di inseguirti; se riesci a reggere per due scontri, potrai metterti in salvo tra gli alberi.

Primo Cercatore	Clava 7	Forza 6
Secondo Cercatore	Spada 8	Forza 8

Se sopravvivi per due scontri, vai al **13**.

106

Darian tenta in tutti i modi di sottrarsi al sogno e di risvegliarsi nella Valle dei Sogni, ma non ci riesce. Dovete rassegnarvi a sognare insieme; quindi, se ancora non l'hai fatto, segna i punteggi di Scherma e di Forza di Darian sul tuo Foglio d'Identità. Vai al **216**.

107

La cosa si appresta ad uccidert. Sei in svantaggio, quindi abbassa il tuo punteggio di Scherma di 2

punti. Devi sconfiggere la creatura prima che ti colpisca tre volte, altrimenti resterai intrappolato nella ragnatela che sta tessendo intorno a te.

Ragno	Ragnatela 7	Forza 6

Se riesci ad uccidere il Ragno Mutante, vai al **150**.

108

A mezzogiorno circa giungete in un'ampia radura erbosa, al centro della quale si trova un laghetto scintillante circondato da bassi muretti di pietra. Accanto ad esso c'è una figura curva incappucciata; l'hai mai vista prima?

Se sì, vai al **279**.
Se no, vai al **54**.

109

Il corpo di Darian svanisce in un alone di luce e al suo posto compare il vecchio che avevi visto seduto in trono nel sogno. Spalanca gli occhi, si alza in piedi e ti si avvicina con passo deciso, impugnando la spada.

Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi servirtene per immobilizzarlo finché gli parli (vai al **159**).
Altrimenti dovrai combattere all'ultimo sangue.

Vecchio	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **242**.

110

«Molto bene» rispondi. «Mi assumo l'incarico di fare il Guardiano; sei libero di andare».
«Addio, Issel. Spero che la tua attesa non sia lun-

ga quanto la mia» dice il Drago. «Imparerai a conoscere le caratteristiche della Valle, ed essa ti proteggerà; niente e nessuno potrà farti del male e non invecchierai né fisicamente né spiritualmente. Ricorda, non potrai lasciare questa Valle finché un altro non prenderà il tuo posto» conclude.
L'enorme animale di bronzo si libra nel cielo in un solo battito d'ali, volteggiando per poco sopra di te prima di svanire. Ora sei solo, nuovo Guardiano della Valle dei Sogni.
La tua avventura termina qui, anche se presto potrebbero capitartene molte altre.

111

Segui il sentiero per un tratto. Quanti dei seguenti luoghi hai visitato?

Grotta Luminescente
Città del Popolo della Foresta
Obelisco
Sfinge
Lago degli Specchi

Se ne hai visitati due o più, vai al **281**.
Se ne hai visitato uno o nessuno, vai al **239**.

112

Mentre vi allontanate dalla Valle ormai distrutta sostate al limitare del bosco per vedere in quali condizioni pietose è ora ridotto il luogo tranquillo in cui avete sognato. La Foresta Piangente si è ripresa ciò che le era stato negato per tanto tempo. Percorrete per un tratto il sentiero che conduce alla Sfinge degli Enigmi. Puoi già sentire l'immortalità scorrerti nelle vene, e ti senti giovane e in forma smagliante. Ti sembra però un peccato dover

condividere questo dono con Darian. Lui lo merita davvero?

Se decidi di uccidere Darian, vai al **187**.
Se pensi che sia un'idea folle, vai al **104**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		104	**187**
Darian:	**108**	96	68
	altro	104	187

113

Il vecchio giace morto sul trono. Ti avvicini a lui, gli togli dal dito l'anello con il Sigillo di Franzos e te lo metti in tasca. Forse con quello potrai reclamare i tuoi diritti. Poi tu e Darian chiudete gli occhi e fate un profondo respiro; quando li riaprite, siete di nuovo nella Valle dei Sogni. Vai al **164**.

114

Ti svegli di soprassalto, nel cuore di una notte senza luna, e porti automaticamente la mano alla spada. Sei confuso. Che cosa ti ha svegliato? Un brivido di terrore ti corre lungo la schiena quando, girandoti goffamente nel tuo bozzolo, scorgi la sagoma di un grosso animale acquattato su un ramo dietro di te.
Cerchi freneticamente di liberarti dalle corde di sicurezza, e ti alzi in piedi. In quel momento l'animale digrigna i denti e vedi che si tratta di una pantera nera, una delle belve più feroci. Con gli occhi gialli che brillano, mette cautamente avanti una zampa e all'improvviso fa un balzo. Ti abbassi e vedi che è atterrata proprio all'estremità opposta del ramo: ora si prepara ad un nuovo balzo. Devi affrontare la pantera. Ogni volta che salta, potrai colpirla prima che i suoi artigli ti tocchino.

Pantera	Artigli 7	Forza 6

Se riesci ad uccidere la pantera, vai al **25**.

115

Re Theo giace morto ai tuoi piedi, e molti dei tuoi uomini accorrono per congratularsi con te. L'esercito nemico vacilla e indietreggia: pare proprio che la vittoria sia tua. Che cosa farai?

Prendi la corona del morto e te la metti sul capo (vai al **21**)?
O stai a guardare la ritirata nemica (vai al **257**)?

116

Un lampo illumina il muro, e sotto i tuoi occhi prende forma un grosso orso bruno dall'aria famelica che apre e chiude le fauci, ansioso di divorar-

ti. Devi affrontarlo.

Orso	Artigli 7	Forza 8

Se sopravvivi, vai al **103**.

117

Tu riesci a convincerti che la sostanza sulla quale cammini non è una nuvola, ma Darian evidentemente no. Ad un tratto sprofonda e scompare alla vista, mentre tu rimani da solo con il vecchio nella sala rivestita di marmo. Continua a dire ad alta voce i numeri che scegli, anche se Darian non è più con te. Vai al **220**.

118

Il tuo avversario sguaina la spada e si avventa su di te. Devi affrontarlo. Per conoscere i suoi valori di Forza e di Scherma devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (usa una delle caselle «Combattimento», se lo desideri) prima di iniziare il duello. Chi ha il punteggio di Agilità più alto può mettere a segno il primo colpo. Se siete pari, gettate un dado a testa: chi otterrà il numero più alto potrà mettere a segno il primo colpo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'altro.
Se in qualsiasi momento tu volessi interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **343**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **61**.

119

Ignorando la cascata, guadate il torrente e vi addentrate nuovamente nel bosco sull'altra sponda. Dopo pochi passi, vedete inchiodato ad un tronco d'albero un pezzo di legno a forma di mano, con un dito puntato verso la cascata; porta scritte le seguenti parole in una calligrafia molto elaborata:

VALLE DEI SOGNI

Ignorate il segnale (vai al **261**)?
O tornate indietro per seguire il sentiero dietro la cascata (vai al **138**)?

120

Consumate il cibo che avete nello zaino e vi accampate all'aperto; decidete che è più salutare non accendere fuochi nella Foresta Piangente, e vi accordate sui turni di guardia durante la notte. A te tocca il primo, e mentre Darian si addormenta ti stringi nel mantello e ti accingi a vegliare per lunghe ore. Vai al **309**.

121

«L'onore» rispondi in tono sicuro. «Non puoi avere amici senza onore, e se hai degli amici saranno sempre pronti a darti da mangiare».
La Sfinge annuisce soddisfatta. «Ricorda, giovane futuro re» dice. «Nella vita le cose più importanti non si ottengono facilmente, ma valgono tutti gli sforzi fatti per conquistarle. Agisci sempre con onore! Ed ora» continua, «la prossima prova!» Si sposta pesantemente da un lato, così vedi che il sentiero prosegue.
«Segui il sentiero per un breve tratto e giungerai a destinazione» ti dice. «Buona fortuna, Issel!»
Con un inchino ti allontani lungo il sentiero, ver-

so la Valle dei Sogni. Vai al **19**.

122

La tua unica speranza di fuga è nel distrarre il Popolo della Foresta: quindi alzi una mano, pronunciando una breve formula magica, ed una lingua di fuoco parte da un dito colpendo l'albero, che si trasforma immediatamente in una torcia. Gli uomini della foresta si fermano, e mentre restano a guardare la loro dimora in fiamme approfitti dell'ombra per svanire tra gli alberi. Dietro di te altri alberi prendono fuoco e ben presto l'incendio si propaga, ma c'è aria di pioggia, quindi non temi che le fiamme possano distruggere la foresta. Comunque il Popolo della Foresta dovrebbe essere in grado di controllare l'incendio, e in ogni caso non avranno il tempo di inseguirti.
Sfrecci tra gli alberi e trovi un nascondiglio dove passare la notte. Non dimenticare che hai perso 2 punti di Forza. Vai al **341**.

123

Spostate le rocce cadute con cautela, una alla volta, per evitare altre frane; finalmente praticate un varco abbastanza grande da permettervi di strisciare fuori, e uscite all'aperto uno dopo l'altro. Vai al **211**.

124

Disperato, ti fai strada alla cieca nella fitta vegetazione; ti sembra di vagare nella foresta da tempo immemorabile, e non hai ancora trovato la Valle dei Sogni. Forse non esiste nemmeno!
Mentre sei immerso in tali pensieri, metti il piede in un laccio mimetizzato sul terreno e ti senti sollevare in aria a testa in giù, mentre un paletto di legno affilato ti penetra dritto nel cuore. Sei entrato senza permesso nel regno del Popolo della

Foresta, e questo è il prezzo che devi pagare.
La tua avventura termina qui.

125

Ansanti, proseguite barcollando lungo il sentiero finché non trovate un posto dove riposare. Dietro di voi gli alberi continuano ad allungare invano i rami. Dopo esservi riposati proseguite il viaggio, e dopo circa un miglio uno strano suono lamentoso si propaga tra gli alberi, inducendovi a fermarvi. Altri versi acuti ed inquietanti, che sembrano provenire da gole umane, vi fanno rabbrividire.

Se volete servirvi dell'incantesimo Rivelapericoli, vai al **287**.
Altrimenti, vai al **108**.

126

In pochi minuti giungete ad una piccola radura dominata da un imponente Obelisco di pietra, alto almeno 60 metri, che poggia su un basamento circolare di almeno 15 metri di diametro. Vi avvicinate cautamente, e vedete che alla base del monumento è scolpita la seguente iscrizione:

AI CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano
E quanti ci riescono
Comprendono di aver perduto
Più di quanto hanno trovato.

L'iscrizione vi rende nervosi, ma non c'è dubbio che questo è l'Obelisco segnato sulla mappa. Vai al **10**.

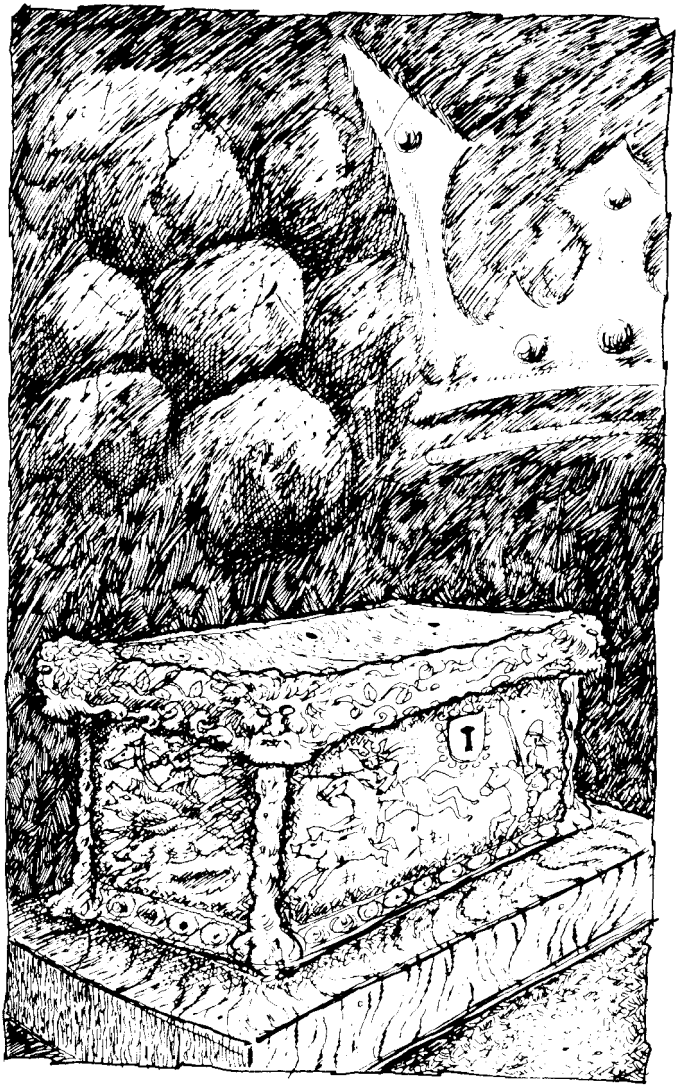
127

Fai un sogno molto strano. Ti trovi all'estremità di una lunga sala rivestita di marmo, dall'alto soffitto a volta e dal pavimento coperto di grandi piastrelle quadrate lucidissime, tempestate di pietre preziose. Su entrambi i lati si trova una fila di colonne di marmo scanalato che attira il tuo sguardo all'altra estremità della sala; le pareti si perdono in una sorta di nebbia, cosicché non riesci a capire quale sia la larghezza della sala.
All'altra estremità, quasi perso in lontananza, c'è un trono che poggia su una grande predella di marmo. Sul trono siede un vecchio che si sorregge il capo con una mano, e sembra dormire.
Fai per proseguire, ma scopri che le gambe non si muovono. Tenti un incantesimo Rivelapericoli, ma la magia qui non funziona. Perplesso, aspetti per un tempo imprecisato finché noti uno scintillio accanto a te e vedi apparire Darian, che sta appena aprendo gli occhi. Mentre si guarda intorno, ti accorgi che sei nuovamente in grado di muoverti.
Riferisci a Darian quel che è accaduto prima del suo arrivo e poi discutete sulla vostra prossima mossa. Siccome non volete sognare assieme, l'unica soluzione è che uno di voi si svegli mentre l'altro continua a sognare.

Se decidi di svegliarti tu, vai al **263**.
Se Darian decide di lasciarti continuare il sogno e di svegliarsi lui, vai al **106**.

128

Sul cofano è intagliata una scena di caccia, che sembra rappresentare esattamente la tua idea della vita di un re. Concludendo che aprirlo sarebbe troppo rischioso, tocchi l'immagine della corona.
Vai al **265**.

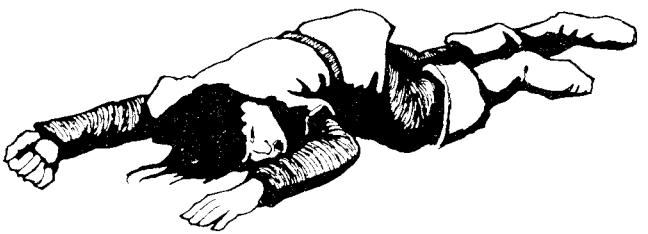

T

129

Mentre sguaini la spada l'altro fa lo stesso, e passate all'attacco. Per conoscere i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità prima di iniziare il duello.

Chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto potrà colpire per primo. Se siete pari, lanciate un dado ciascuno: chi otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se in qualsiasi momento decidessi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **7**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **314**.



130

Abbandonate il sentiero, rifugiandovi prudentemente tra i cespugli. Non dovete aspettare molto: quasi subito un verme gigantesco, lungo più di 60 metri, appare da dietro una curva. È più alto di tre uomini messi assieme e procede alla velocità di un cavallo al trotto, annusando il sentiero con il mu-

so corazzato.
Mentre quell'essere viscido vi passa accanto, tirate un sospiro di sollievo e decidete di restare al coperto senza combattere. Quell'animale vi avrebbe fatti fuori in pochi secondi!
Mentre la creatura scompare in lontananza, il terreno smette di tremare. Decidete che forse sarebbe meglio proseguire tra la vegetazione, piuttosto che incontrare un altro di questi mostri! Vai al **75**.

131

Hai deciso di non prendere la strada più facile, e prosegui tra gli alberi. Ma mentre ti fai strada a fatica nella fitta vegetazione, un albero allunga un ramo sottile che ti si attorciglia intorno al collo e inizia a stringere...
Dovrai combattere contro quest'albero prima che ti strangoli, e per fare ciò dovrai fargli perdere 6 punti di Forza in sette scontri. Se possiedi un incantesimo che possa mandarlo a fuoco, puoi servirtene.

Albero	Rami: strangolano in 7 scontri Forza 6

Se vinci, vai al **50**.

132

Scuotendo la testa rifiuti di obbedire agli ordini del Drago; anche Darian ha fatto lo stesso, quindi aspettate che le ire della creatura si scatenino su di voi. Ma con vostra grande sorpresa il gigantesco animale di bronzo sorride dolcemente, chinando il capo. «Bene» dice. «Avete superato la prova finale e vi ritengo abbastanza coraggiosi e degni di sognare qui. Ma devo avvertirvi che ciò che sognerete avrà la forza della realtà. Infatti i sogni fatti si

avvereranno al risveglio, fintantoché riuscirete a tenerli sotto controllo con la forza di volontà. Ma chi può controllare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverete qui. Vi avverto: potreste morire, sopraffatti da qualche strana apparizione creata dal male che si nasconde in ogni uomo. E se morirete nel sogno, il mostro che vi avrà ucciso tornerà al vostro posto nel mondo dei vivi».
Impressionati, ascoltate attentamente mentre il Drago conclude il suo discorso. «È questo il motivo per cui questo luogo porta il nome di Foresta Piangente» dice. «Le creature da incubo, create dalla mente dei Sognatori che hanno ucciso, vagano per questi boschi nel tentativo di tornare al mondo di sogno da cui sono venute. Se morirete qui, ci saranno nuovi mostri a sbarrare la strada agli altri».
L'animale di bronzo svanisce sotto i vostri occhi in un alone di luce, mormorando queste parole: «Sognate bene, e sognate saggiamente».
Vi dirigete verso il laghetto gorgogliante e lasciate cadere gli zaini, inginocchiandovi per bere; poi, stanchi, vi allontanate un po' e cadete a terra esausti. Il sonno minaccia di sopraffarvi, ma dovete prendere una decisione concorde.

Sognerete assieme (vai al **313**)?
O tenterete di sognare ognuno per conto proprio (vai al **206**)?

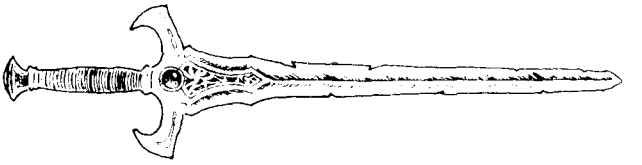
133

Tu e Darian riuscite a convincervi che la sostanza sulla quale camminate è soltanto una nuvola creata dal sogno, e che non precipiterete. Quindi fate un altro passo avanti e vi ritrovate nella sala rivestita di marmo, ai piedi della predella sulla quale si trova l'uomo seduto in trono. Questi si alza, e

con fare autoritario vi chiede come vi chiamate e perché vi trovate lì. Gli rispondete a tono ed egli annuisce saggiamente.
«Giovane mago» dice a Darian, «penso che troverai quello che cerchi se farai un altro sogno. Cose simili sono possibili, e tu sembri possedere sufficiente forza di volontà per portare avanti la tua ricerca della conoscenza. Per quanto riguarda te, Issel» continua, volgendo lo sguardo su di te e posando la mano sull'elsa della spada che porta alla cintura, «non penso che troverai quello che cerchi».
Incapace di credere alle sue parole, gli chiedi perché non potrai avere ciò che ti spetta di diritto.
«È semplice» ti dice, mentre un sorriso maligno si dipinge sul suo volto. «Prenderò il tuo posto e rovescerò quel falso re. Non mi riconosci, ragazzo? Anch'io mi chiamo Issel, e sono il tuo bisnonno! È tuo dovere rinunciare alla vita, e lasciare che io torni nel mondo dei vivi al tuo posto!»
Così dicendo balza giù dal trono e ti attacca, ma Darian è al tuo fianco in un attimo e devia il colpo, dandoti il tempo di sguainare la spada. Devi combattere con il vecchio all'ultimo sangue.

Re Issel I	Spada 10	Forza 4

Se Darian muore nel corso del combattimento, vai subito al **212**.
Se sopravvivete entrambi dopo aver sconfitto il vecchio, vai al **113**.



134

Mentre ti allontani, vedi una figura avvolta in un mantello con cappuccio dirigersi verso di te.

Sguaini la spada e ti avvicini (vai al **118**)?
O alzi una mano in segno di saluto (vai al **61**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		118	**61**
Darian:	**56**	118	26
	altro	118	61

135

«Gli amici» rispondi. «Gli amici sono indispensabili: ti daranno da mangiare quando avrai fame e ti aiuteranno se ne avrai bisogno».
La Sfinge aggrotta le sopracciglia. «Misero il paese sul quale speri di regnare!» esclama in tono severo. «Gli amici sono importanti, ma non avrai amici se non avrai onore. No, giovane Cercatore, non è questa la risposta esatta. E così...» Ti si avvicina, e tu sprofondi nelle tenebre.
Quando ti svegli, con grande sorpresa ti ritrovi sulla Grande Strada Orientale, ai margini della Foresta Piangente. Hai fallito proprio quando stavi per raggiungere la Valle dei Sogni, ma la Sfinge deve aver pensato che fossi degno di salvarti e così ti ha riportato nel mondo esterno. Puoi ricominciare l'avventura ripartendo dall'**1**, o abbandonare la speranza di diventare re e tornare a casa. In ogni caso questa parte della tua avventura termina qui.

136

Decidi di non arrampicarti su un albero, e prosegui il cammino nella foresta. A mezzogiorno circa percorri una leggera salita verso una formazione

rocciosa che si intravede a malapena tra gli alberi. Quando ti avvicini, scorgi la bocca di una caverna dalla quale emana una strana luce mutevole, bianco-azzurrina, una luminescenza soprannaturale che ti attira e ti respinge allo stesso tempo.

Entri nella grotta (vai al **293**)?
Oppure la ignori (vai al **218**)?

137

Osservando il cadavere del tuo amico non puoi fare a meno di pensare che forse lui aveva ragione, e tu torto. Ma è troppo tardi per cambiare idea; alzi lo sguardo e scopri che gli altri sei uomini sono svaniti, mentre il Drago è libero e si erge di fronte a te.
«Hai commesso un grave errore, falso Cercatore» dice.
«Dovresti essere capace di distinguere il sogno dalla realtà, ma vedo che non è così. Ed ora dovrai render conto della tua decisione!»
Indietreggia e poi si avventa su di te con tutto il peso. Il tuo ultimo pensiero prima di essere schiacciato è: cosa è sogno, e cosa è realtà?
La tua avventura termina qui.

138

Camminando fianco a fianco, tu e Darian seguite il sentiero che conduce dietro la cascata. Per un istante vi trovate in mezzo all'acqua, ma poi entrate in un breve corridoio scavato nella roccia. Lo seguite e giungete in una bella radura erbosa, circondata da alti alberi e da pareti di roccia ancora più alte. Il corridoio da cui siete arrivati sembra l'unica via d'accesso.
Mentre vi fermate ad osservare il luogo dallo sboc-

co della galleria, un uomo dalla barba bianca appare dal nulla accanto a voi. Con un inchino vi dà il benvenuto alla Valle dei Sogni, e vi spiega che per dimostrare la vostra affidabilità e la vostra onestà dovete lasciargli tutti gli averi e le armi prima di sognare. Che cosa farete? Dovreste prendere una decisione insieme.

Obbedite al vecchio (vai al **224**)?
O rifiutate (vai al **294**)?

139

Tutto ansante, e sanguinante da una dozzina di ferite, ti congratuli con Darian. Un ampio sorriso si dipinge sul suo volto quando guarda il Drago.
L'imponente Guardiano di bronzo, senza più ferite né ustioni, posa la testa su una zampa per esaminarvi comodamente. Guardandovi in giro non vedete traccia degli uomini che avete sconfitto né dei maghi uccisi in precedenza.
Il Drago ridacchia: «Ottimo combattimento, miei piccoli Sognatori» tuona, e le pareti della caverna echeggiano al suono della sua voce.
Gli fai una domanda che ti turba da parecchio: «Dicevano la verità?»
Il Drago sorride. «Prima ditemi perché mi avete salvato dai miei torturatori» ribatte.
Alzi le spalle: «Perché siamo uomini d'onore» dici. «E perché saremmo stati da biasimare se ce ne fossimo andati» aggiunge Darian.
«Una volta convinti che quel che facevano era sbagliato, non avevamo scelta».
Il Drago annuisce con aria solenne: «E così avete rischiato la vita per me» dice. «Meritate una ricompensa, ed ora sono in grado di darvela. Ascolta, Issel. Re Theo di Franzos è morto. Lunga vita a Re Issel!» «Lunga vita a Re Issel!» gli fa eco Darian,

e quasi non credi alle tue orecchie. Ma il Drago ora si rivolge al tuo compagno. «Vuoi conoscere il segreto per tramutare il piombo in oro, giovane mago? È tuo. Quando lascerai questo luogo, guarda nello zaino; ci troverai un amuleto che contiene l'incantesimo che desideri. Studialo accuratamente e ti rivelerà i suoi segreti, ma usalo saggiamente. Ho un altro dono per voi» continua il Drago. «Non potete rifiutarlo, perché finché non avrò passato questo compito a qualcun altro non potrò lasciare la Valle. Può darsi che voi non lo consideriate affatto un peso, ma per uno della mia razza lo è, ed è molto grave. Vi donerò l'immortalità, mia e della Valle, che passerà a voi. Ciò non vi preserverà dalle ferite, ma se riuscirete a non morire in battaglia, vivrete in eterno».
Resti senza fiato, incapace di credere alle parole del Drago, ma in verità ti senti leggermente diverso: il tuo corpo vibra di salute (riporta la Forza al punteggio pieno).
«Verrà un giorno» conclude il Drago, «in cui anche voi vorrete passare questo compito a qualcun altro, ma non potrete farlo per parecchio tempo. Ora avete il dono e allo stesso tempo il problema della vita eterna: vi auguro buona fortuna».
All'improvviso la caverna e il suo imponente abitatore svaniscono, lasciando il posto all'oscurità e al rumore del vostro respiro. Apri gli occhi e vai al **291**.

140

Qualcosa ti sveglia di soprassalto, e vedi qualcuno dirigersi verso di te dall'altro lato della radura.

Salti in piedi con la spada sguainata (vai al **129**)? O ti alzi lentamente salutando lo sconosciuto (vai al **268**)?

continua

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		129	**268**
Darian:	**236**	262	262
	321	129	314
	altro	129	268

141

Arretrando osservi il corpo di Darian, provando sentimenti confusi. È stato un buon compagno e provi dolore per averlo ucciso; ma doveva anche essere un traditore, altrimenti non ti avrebbe attaccato.

L'eremita ti si avvicina e ti tocca leggermente una spalla. «Hai fatto bene, Issel» dice. «Non potevo dirti nulla perché dovevi arrivarci da solo, ma Darian era stato mandato da Re Theo di Franzos per impedirti di raggiungere la Valle dei Sogni. Per fortuna ti sei liberato di lui».

Sei ancora triste per aver dovuto uccidere un compagno tanto piacevole, ma almeno la strada per la Valle dei Sogni è aperta. Hai la mappa e due punti di riferimento con i quali orientarti. Ti lasci il Lago ed il suo Guardiano alle spalle e ti addentri per un tratto nella foresta, prima di guardare la mappa. Vai al **94**.

142

Sulla mappa è segnato un sentiero che porta proprio alla Valle dei Sogni, ma non sapendo dove vi trovate rispetto agli altri punti di riferimento non potete decidere in quale direzione andare. Ad un tratto noti un sentiero che parte dal punto in cui si trova l'Obelisco. Ma sarà quello giusto? L'unico modo di scoprirlo è seguirlo. Vai al **316**.

143

Appena Darian cade a terra il Minotauro svanisce in un alone di luce. Un istante dopo anche l'arena svanisce, e *ti ritrovi nella sala rivestita di marmo.*

Tenti di abbandonare immediatamente questo sogno (vai al **184**)?
O ti dirigi verso l'uomo seduto (vai al **220**)?

144

Segui l'ampio sentiero per un tempo lunghissimo. Nessuno che abbia un po' di senno entrerebbe nella sinistra Foresta Piangente senza una ragione più che valida, e ti chiedi chi o che cosa tenga questo sentiero tanto pulito. Il costante fruscio del sottobosco e lo scricchiolio degli alberi ti rendono ancor più timoroso. I racconti di chi ha già visitato questi luoghi sono pieni di moniti, ma non è chiaro da chi o da che cosa ci si debba guardare.

Vuoi proseguire lungo il sentiero, dovunque ti conduca (vai al **167**)?
O preferisci addentrarti nella foresta, facendoti strada tra la vegetazione nella speranza di trovare la Valle dei Sogni (vai al **255**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		167	**255**
Darian:	**105**	186	255
	altro	167	255

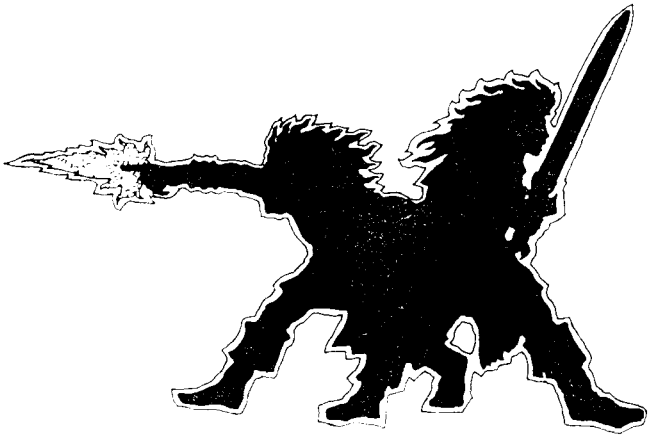
145

Non conosci quell'uomo, e lo saluti restando sulla difensiva. Darian ti sussurra che si tratta di un ma-

go molto potente, e tu gli chiedi gentilmente come mai si trova lì. La sua risposta è sconcertante.
«Sono l'eremita del Lago degli Specchi» dice, «venuto a reclamare ciò che mi spetta di diritto ora che la Valle dei Sogni è stata distrutta. Tempo fa» prosegue, «entrai nella Valle e il Guardiano mi rubò un amuleto magico che conteneva un potente incantesimo. Ora sono tornato per questo».
Darian gli chiede di quale incantesimo si tratti e l'eremita risponde correttamente, dicendo che si tratta dell'incantesimo che trasforma il piombo in oro.
Riluttante, Darian fruga nello zaino alla ricerca dell'amuleto, ma tu allunghi un braccio per fermarlo e chiedi all'eremita di descriverlo. Non è in grado di farlo; infuriato fa un passo avanti tendendo una mano, e ringhia: «Dammelo e vivrai; rifiuta, e ti ucciderò».
Quest'uomo è dotato di grandi poteri magici, ma si è avvicinato troppo e voi avete già la spada in mano. Se agite in fretta riuscirete a colpirlo prima che possa reagire.
Dopo che entrambi avrete attaccato l'eremita, il prossimo ad attaccare sarà quello con il punteggio di Agilità più alto, seguito da quello immediatamente inferiore e poi da quello più basso. Ciò significa che se tu e Darian avete un punteggio di Agilità superiore a quello dell'eremita, potrete colpirlo due volte prima che possa formulare un incantesimo. Quando l'eremita colpirà, attaccherà prima te e poi Darian: l'incantesimo della Mano Fiammeggiante fa perdere 4 punti di Forza ogni volta che colpisce.

Eremita	Agilità 8	Forza 8
	Incantesimo: Mano Fiammeggiante	

Se sopravvivete e l'eremita muore, vai al **350**.
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **198**.



146

La Sfinge vi solleva entrambi all'altezza degli occhi e vi guarda a turno. «Vi avverto, non tentate trucchetti magici» tuona. «Queste sciocchezze non hanno effetto su di me. Sono qui per tener lontani dalla Valle dei Sogni i falsi Cercatori che se ne servirebbero soltanto per recar danno al mondo esterno. Per giudicare se siete degni di entrare nella Valle, devo porvi una domanda ciascuno. Se risponderete correttamente, potrete passare; se fallirete la prova, beh...» Scrolla le grosse spalle sbadigliando, e potete immaginare quale sarà il vostro destino se fallirete.

«Bene, allora» dice. «Se siete pronti, vi farò le domande». I contorni del suo capo si sfocano quando ti si avvicina, e ti chiedi se per caso ci sia sotto qualche magia. Ma questi pensieri svaniscono all'istante quando senti la domanda.

«Issel» dice lentamente la Sfinge. «Dimmi che cosa significa essere re. Una parola è sufficiente a defi-

nirlo, e se sei degno dei tuoi antenati saprai dirmela».
Perplesso, aggrotti le sopracciglia riflettendo intensamente. Una parola che descriva cosa significa essere re? Lo sguardo fermo della Sfinge ti rende nervoso, e ti è difficile pensare, ma riduci a tre le risposte possibili.

Rispondi: «Potere» (vai al **238**)?
Rispondi: «Responsabilità» (vai al **345**)?
Oppure rispondi: «Dignità» (vai al **274**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:		
		238	**345**	**274**
Darian:	**161**	238	321	274
	305	219	166	274
	altro	238	345	274

147

Ti metti a correre, mentre il Drago arretra e si getta su di te. Lancia i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **208**.
Altrimenti, vai al **299**.

148

Se speravate di passare inosservati, non ci siete riusciti. Uno dei tre maghi volge lo sguardo su di voi e getta un grido che fa girare anche gli altri. Avete poco tempo per prendere una decisione insieme!

Fuggite per le scale (vai al **55**)?
O vi avvicinate a loro per salutarli (vai al **204**)?

149

Mentre ti fai strada faticosamente, attraverso la fitta vegetazione, un albero allunga verso di te un ramo sottile che ti si attorciglia attorno al collo, e inizia a stringere.
Dovrai affrontare quest'albero, facendogli perdere 6 punti di Forza in sette scontri, altrimenti ti strangolerà. Se possiedi un incantesimo che ti permetta di incendiare l'albero, puoi usarlo.

Albero	Rami: strangolano in 7 scontri Forza 6

Se vinci, vai al **13**.

150

L'ultimo colpo di spada vanifica le già scarse difese del ragno, che si contorce per qualche istante e poi cade al suolo. Mentre ti liberi dalla ragnatela vedi poco lontano un piccolo cervo, chiaramente terrorizzato.

Resti a guardarlo (vai al **95**)?
O ti avvicini cautamente (vai al **285**)?

151

Darian si muove e poi spalanca gli occhi. Ti precipiti al suo fianco, chiedendogli cos'è accaduto, e vi raccontate le rispettive avventure. Vai al **164**.

152

Ordini ai tuoi uomini di cessare le ostilità, e c'è un attimo di tregua quando entrambe le parti arretrano leggermente, lasciando te e Theo da soli. «Theo!» gridi. «Ti sfido a duello! Vedremo chi è il legittimo Re di Franzos!» A queste parole un mor-

morio di approvazione si leva da entrambi gli eserciti.
Il malvagio re guarda gli uomini che gli stanno intorno, come per valutare le loro intenzioni, poi fa un cenno col capo e smonta da cavallo per affrontarti. Devi combattere.

Re Theo	Spada 10	Forza 10

Se vinci, vai al **115**.

153

Tentate di attirare l'attenzione del vecchio, ma invano; le vostre voci suonano molto flebili. L'uomo non accenna a muoversi, e siccome non sembrano esserci vie d'uscita, non vi resta che avvicinarvi a lui. Vai al **74**.

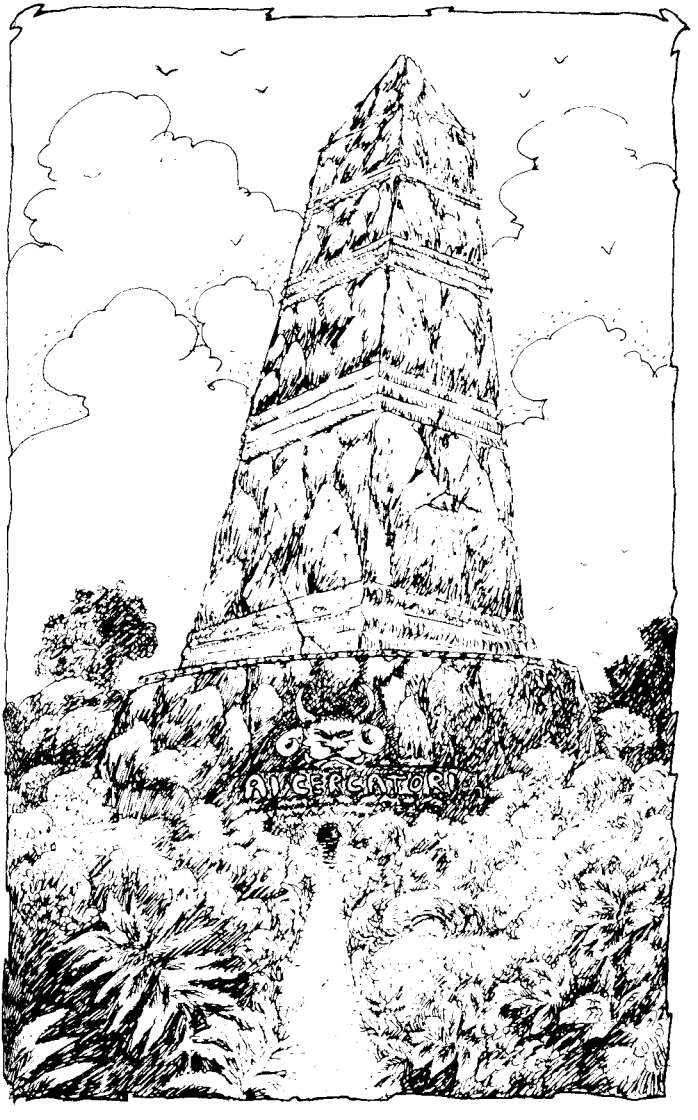
154

Il tuo incantesimo Rivelapericoli funziona, e lo dici a Darian. Perdi 1 punto di Forza. Non appena hai finito di parlare, accade qualcosa che ti fa dimenticare la magia; una voragine nera si sta aprendo nel centro della Valle dei Sogni. Vi alzate e vi avvicinate per indagare.
Si tratta della bocca di una galleria in discesa, che conduce nelle viscere della terra.

La seguite (vai al **209**)?
O siete più prudenti ed usate nuovamente l' incantesimo Rivelapericoli? In questo caso decidete chi lo formula, e vai al **241**.

155

Percorri il sentiero senza problemi, e alla fine giungi in una piccola radura dominata da un imponente Obelisco di pietra, alto almeno 60 metri, che poggia su una base circolare del diametro di almeno 15 metri. Ti avvicini cautamente e vedi che alla base del


ALEXANDRIA

monumento è scolpita la seguente iscrizione:

Ai CERCATORI
Tutti cercano ciò che il cuore anela
Ma pochi lo trovano
E quanti ci riescono
Comprendono di aver perduto
Più di quanto hanno trovato.

Un po' impensierito dall'avvertimento, ti guardi intorno. Il sentiero continua dall'altro lato della radura e sembra meglio battuto di quello che ti ha condotto qui, perciò lo imbocchi. Vai al **289**.

156

«Perché non dovrei andare al villaggio?» chiedi, sentendoti un po' sciocco a parlare all'aria.
«Ci vivono i Cercatori che hanno fallito in sogno» risponde la voce, e senti un fruscio tra i cespugli poco lontano. «Hanno subito orribili mutilazioni» prosegue, «e hanno giurato di uccidere qualsiasi altro Cercatore per impedirgli di andare incontro allo stesso destino, che è certamente peggiore della morte. Ma ci sono pericoli ancor più gravi in questa foresta, e se sognerai male li conoscerai fin troppo facilmente».
«Chi sei?» chiedi, avvicinandoti ai cespugli dai quali hai sentito provenire il rumore.
«Fermo!» ti ordina la voce. «Sono uno degli abitanti di quel villaggio e ti parlo nella speranza di convincerti a tornare a casa. Non entrare nella Valle; non cercarla nemmeno. Resta come sei: un giovane sano e normale. In quella Valle non c'è nulla per cui valga la pena di perdere la salute».
«Intendo riprendermi il trono» dici, e spieghi i motivi della tua missione, ma quando hai finito non ottieni risposta. Il tuo invisibile interlocutore è

scomparso. Comprendi che nel villaggio non troveresti niente di utile alla tua ricerca, e torni indietro. Vai al **111**.

157

Né tu né Darian accettate l'offerta, ma non potete neppure andarvene come niente fosse. «Non posso permettervi di continuare» dice Darian, e tu annuisci. «Non importa ciò che può aver fatto questa creatura» dici. «Appartiene ad una stirpe antica e saggia, quindi smettete questa tortura o dovremo costringervi».

Il mago ride, e i suoi compagni si avvicinano per affrontarvi. «E come farete?» chiede uno di loro.

Per tutta risposta Darian mena un fendente micidiale ad uno dei maghi, che cade preso alla sprovvista. Contemporaneamente tu spezzi con un calcio la verga del mago più vicino, che manda un lampo abbagliante; quando riacquisti le tue capacità visive, vedi che l'uomo giace a terra privo di sensi.

Il Drago, più sollevato ora che due dei maghi sono stati eliminati, riesce a colpire il terzo con la coda, schiacciandolo contro la parete della caverna. I tre guerrieri riescono tuttavia a scansarsi e avanzano verso di voi. Dovete affrontarli.

Due di essi attaccheranno te, mentre il terzo attaccherà Darian. Se quest'ultimo riuscirà a sbarazzarsi dell'avversario, potrà aiutarti, ma fino a quel momento dovrai combattere con due uomini contemporaneamente. Perlomeno sarai tu a colpire per primo.

Primo guerriero	Spada 8	Forza 8
Secondo guerriero	Spada 10	Forza 6

Se vincete entrambi, vai al **139**.
Se vinci solo tu, vai al **247**.

158

Le due guardie giacciono morte ai tuoi piedi, ma guardandoti intorno vedi molti altri abitanti della foresta precipitarsi verso di te, e alcuni impugnano degli archi. Non puoi sperare di sfuggire rifugiandoti nella foresta.

Se possiedi l'incantesimo della Mano Fiammeggiante, vai al **122**.
Altrimenti, vai al **347**.

159

L'incantesimo funziona. Perdi 4 punti di Forza.
Il vecchio ti fissa, lottando per liberarsi dal sortilegio, e sai di avere soltanto poco tempo per parlare.
«Chi sei, e perché mi hai assalito?» gli chiedi.
«Sono Issel, Re di Franzos» proclama orgoglioso. «Sono sfuggito alla morte uccidendo il tuo amico, e quando questo trucco col quale mi hai intrappolato si esaurirà, ucciderò pure te; così anche la mia defunta moglie potrà tornare nel mondo dei vivi».
Sconcertato, capisci che quell'uomo è il tuo bisnonno! All'anulare della mano sinistra porta un anello con il Grande Sigillo di Franzos. Gli spieghi in fretta chi sei e perché sei lì, ma il vecchio accoglie le tue parole con un'alzata di spalle.
«Se sei davvero il mio pronipote» dice, «la nostra stirpe è caduta più in basso di quanto pensassi. Come potevi pensare di diventare re? No, quando ti avrò ucciso e mia moglie sarà tornata in vita, marcerò sul palazzo e rovescerò l'usurpatore che occupa il mio trono».
«Ma tu hai già avuto la tua occasione» dici. «Non puoi restare dove sei e lasciare che il tempo faccia il suo corso?»
Il vecchio sogghigna e fa un balzo in avanti: ti ha fatto parlare finché l'incantesimo non si è esauri-

to. Ora devi veramente combattere per il diritto di diventare re!

Re Issel I	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **242**.

160

Resti semiaccecato da un lampo di luce, mentre ai tuoi piedi appare un cofano.

Lo apri (vai al **348**)?
O lo lasci perdere (vai al **128**)?

161

Proseguite verso sud, nel cuore della foresta. Dopo circa dieci minuti di cammino vi imbattete in un sentiero tra gli alberi, e decidete di seguirlo. Vai al **14**.

162

Ti allontani rapidamente dalla scena del combattimento. La mappa che hai trovato sul corpo dello Zombi potrebbe essere molto utile, se solo riuscissi ad individuare uno dei punti di riferimento segnati.

Prosegui verso il cuore della foresta, sperando di incontrare uno dei luoghi indicati (vai al **136**)?
O ti arrampichi su un albero per avere una visione migliore (vai al **91**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		136	**91**
Darian:	**360**	136	353
	altro	136	91

163

Non dimenticare che hai perso 4 punti di Forza. Quando guardi il corpo dello Zombi, resti pietrificato dall'incredibile trasformazione che sta subendo. La carne putrefatta svanisce e lo scheletro si allunga e cambia forma. Quando la metamorfosi è completa, sull'erba giace uno scheletro intatto, senza traccia delle orribili ferite che gli hai inferto solo pochi istanti fa. Il teschio candido ghigna come se volesse accusarti tacitamente, e tu decidi di lasciare immediatamente questo luogo. Vai al **162**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

Issel:
162

Darian:	**158**	134
	altro	162

164

Irrigiditi e doloranti per gli sforzi fatti in sogno gironzolate per un po' nella Valle dei Sogni, poi vi sedete accanto al laghetto per discutere sul da farsi. Sembra che se ci sono più persone nella Valle, tutte sognano la stessa cosa; così decidete di sognare in sequenza: prima Darian sognerà di tramutare il piombo in oro, e tu cercherai di aiutarlo. Poi, se tutto sarà andato bene, sognerete di fare di te un re. Se fallirete in entrambi i casi, dovrete decidere chi dei due lascerà la Valle mentre l'altro sognerà da solo.

Mangiate e vi concedete un po' di riposo (riporta la Forza al punteggio originario), quindi vi sdraiate cercando di addormentarvi e concentrandovi sulla missione di Darian. Vai all'**86**.

165

Lo sconosciuto si avvicina guardingo.

Lo attacchi (vai al **323**)?
O gli parli (vai al **338**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		323	**338**
Darian:	**195**	323	323
	altro	323	338

166

«Responsabilità» rispondi. «Un sovrano dev'essere responsabile dei suoi sudditi».
La Sfinge sorride, e i suoi contorni tornano precisi. Guardando l'altra mano del mostro, hai la sorpresa di non trovarci Darian. La Sfinge risponde in tono severo al tuo sguardo sconcertato.
«Non era degno di entrare nella Valle dei Sogni, giovane Issel; non ho potuto permetterglielo. Ma tu hai risposto correttamente, quindi dimentica subito il dolore per il tuo compagno, perché avrai bisogno di tutta la tua presenza di spirito quando entrerai nella Valle». La creatura ti posa delicatamente a terra dall'altro lato del cancello, e riprende a parlare.
«Cammina ancora per un breve tratto, giovane futuro re» dice, «e troverai il tuo sogno».
Ancora sconvolto dalla morte di Darian, ti allontani dalla Sfinge lungo il sentiero che porta alla Valle dei Sogni. Vai al **19**.

167

Rimanendo sul sentiero continui a camminare fino a mezzogiorno passato, mangiucchiando il cibo

che hai nello zaino. Poi, mentre cominci a pensare che i racconti sulla Foresta Piangente siano esagerati, senti un forte rumore. Qualsiasi cosa l'abbia prodotto, ora si sta dirigendo verso di te di gran carriera, spezzando i rami degli alberi al suo passaggio.

Ti allontani dal sentiero per spiare di nascosto chi arriva (vai al **304**)?
O sguaini la spada e l'affronti (vai al **277**)?

168

I tuoi assalitori sono morti, ma lo è anche il tuo compagno Darian. Quando alzi lo sguardo, vedi altri quattro uomini sbucare dagli alberi all'altra estremità della radura e precipitarsi verso di te. Esausto, preferisci fuggire. Vai al **71**.

169

Mentre osservi il lago i contorni della visione si sfocano, e l'acqua sembra increspersi ed espandersi fino ad occupare l'intero campo visivo. È come se stessi cadendo nel lago da una grande altezza, e più ti avvicini, più l'immagine si fa chiara.
Concentrandoti sulla Valle dei Sogni, vedi due uomini che camminano lungo uno stretto sentiero: tu e Darian. Senti la tua voce rallegrarsi perché tra poco raggiungerete la Valle, ma l'espressione sul volto di Darian non ti piace affatto. Quando chini il capo per esaminare ancora la mappa, estrae un pugnale da sotto il mantello e ti taglia la gola con mossa fulminea. Quando cadi a terra, un sorriso maligno si dipinge sul suo volto. È chiaro che non vuole che tu raggiunga la Valle, anche se non sai perché.
È una scena sconcertante. Mentre il tuo cadavere

ondeggia e svanisce nelle acque del lago, devi prendere una decisione rapida.

Se credi a ciò che hai visto, devi uccidere immediatamente Darian, prima che possa attaccarti (vai al **272**).
Se non ci credi, devi fidarti di quest'uomo che conosci appena (vai al **230**).

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		272	**230**
Darian:	**112**	325	76
	218	272	20
	altro	272	230

170

La lancia ti colpisce in pieno petto, facendoti barcollare e cadere all'indietro. Quando sprofondi nell'incoscienza, un grido si leva tra i nemici.
La tua avventura termina qui.

171

Decidi che preferisci continuare da solo e lasci Darian, proseguendo lungo il sentiero. Vai al **155**.

172

Accendi un fuoco e consumi un pasto frugale, quindi ti metti a dormire. I rumori bizzarri e sinistri provenienti dalla foresta ti rendono nervoso, ma alla fine, esausto per il lungo cammino, sprofondi nel sonno con la mano sull'impugnatura della spada. Vai al **77**.

continua

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

Issel:
77

Darian:	**119**	183
	altro	77

173

Correndo, riesci a metterti tra il cervo ed il ragno. Devi uccidere la creatura sconfiggendola in tre scontri, altrimenti resterai intrappolato nella ragnatela che sta tessendo intorno a te.

Ragno	Tela 7	Forza 6

Se vinci, vai al **285**.

174

Fai un passo indietro, lasciando cadere lo zaino e sguainando la spada per affrontare Darian. Questi però non si muove e scuote la testa, rifiutando di combattere. Prima che tu possa avventarti su di lui, il Drago allunga una zampa e ruggisce infuriato contro di te.

«Avido mortale!» esclama. «Non sei degno di sognare!» Poi, troppo rapido perché tu possa sfuggirgli, scatta in avanti e le sue mascelle si chiudono su di te.

La tua avventura termina qui.

175

All'alba del giorno seguente ti conducono al cospetto di un gruppo di abitanti della foresta, che ti giudicheranno per il furto della barca. Ascoltano le tue spiegazioni, ma parecchi scuotono il capo.

«Non è un buon motivo, per rubare qualcosa che non ti appartiene» dice uno, e altri approvano; ma è il capo del Popolo della Foresta a pronunciare

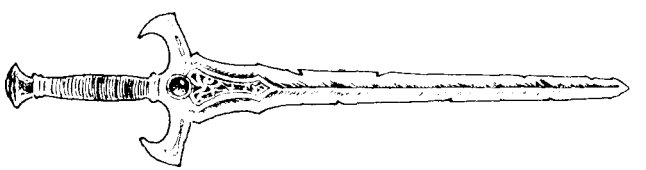
la sentenza finale, e quel che dice ti sorprende. «Quest'uomo ha rubato la nostra barca per cercare la Valle dei Sogni» dice. «Penso che sia divertente lasciare che sia la Valle stessa a punirlo. Portatelo dalla Sfinge».
Gli altri annuiscono ridacchiando. Perplesso e piuttosto intimorito vieni accompagnato ai piedi dell'albero, e dopo aver percorso un lungo sentiero tortuoso raggiungi un grande cancello di legno che sbarra la strada. Quando ti fermi, trattenuto dai tuoi accompagnatori, una grossa testa spunta da sopra il cancello e due occhi di carbone ti fissano.
«Ti abbiamo portato un Cercatore» grida uno della scorta, e la creatura fa un cenno col capo. Poi tende una grossa mano pelosa e ti sottrae alle guardie. «Lo giudicherò rettamente» tuona, sollevandoti in aria. Vai all'**82**.

176

Darian ti spinge fuori, e tu lo aiuti ad uscire mentre il pavimento si richiude. Evitate l'area pericolosa e vi avvicinate ulteriormente al vecchio addormentato. Vai al **97**.

177

In un altro sogno ti sembra che qualcuno sbuchi dagli alberi poco lontano dal punto in cui sei accampato, ti guardi e si metta a ridere forte, ma quando ti svegli di soprassalto non vedi niente e ti riaddormenti. Vai al **77**.

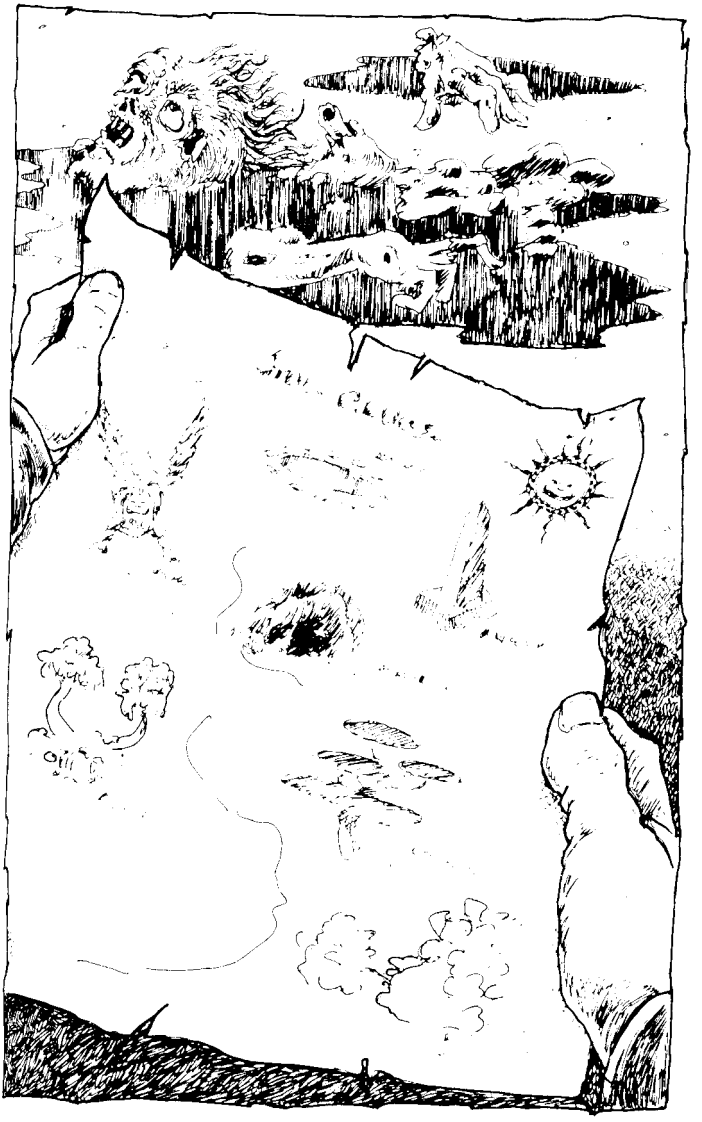


178

Ansimante per lo sforzo, guardi il corpo dello Zombi che si muove lentamente. Privato dell'uso delle braccia e delle gambe non rappresenta più una minaccia, ma è ancora un orribile spettacolo. Esaminandolo più da vicino noti che alla cintura porta un borsellino di cuoio, e facendoti forza per sfiorare quella carne putrefatta ti chini per strapparglielo.
Nel borsellino c'è un pezzo di pergamena ripiegata, dall'aspetto fragile. Lo apri con cura, stendendolo a terra poco lontano dal corpo, e con tua grande sorpresa scopri che si tratta di una mappa della Foresta Piangente. Vi sono indicati soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Anche se non ne hai ancora incontrato nessuno, sai che quando ciò avverrà sarai molto vicino alla Valle dei Sogni. Il duello con lo Zombi non è stato inutile. Vai al **326**.

179

Pur continuando ad agitarsi e a contorcersi, gli Zombi non sono più in grado di combattere, e quindi non costituiscono più una minaccia. Ma perché vi hanno attaccato? Come ti spiega Darian, quegli esseri vengono creati dai maghi o dagli stregoni ed obbediscono sempre ai loro ordini. Ma quale mago può volere la vostra morte? Osservando più da vicino i corpi, Darian nota che uno di essi porta un borsellino di pelle appeso ad una cintura di cuoio. Aprendolo, ne estrae un pezzo di pergamena ripiegata che leggete insieme.
Con vostra grande sorpresa scoprite che è una mappa della Foresta Piangente. Vi sono segnati soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è



la Valle dei Sogni! Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Se il monumento di pietra che scorgi poco lontano tra gli alberi è l'Obelisco, siete vicinissimi alla Valle dei Sogni! Vai al **126**.

180

Tu accetti il suggerimento del mago, ma Darian rifiuta e si allontana. Allora il mago solleva una mano: una sfera di fuoco parte dalle sue dita e colpisce il tuo amico in pieno alla schiena, gettandolo a terra. Inorridito, afferri la spada per vendicarlo, ma il mago si rivolge verso di te e ti fa fare la stessa fine.
La tua avventura termina qui.

181

«Vi perdono tutti, anche quelli che ancora non si sono inchinati davanti a me; non avremmo raggiunto la vittoria se ci fossimo arresi quando tutto sembrava contro di noi. Un giorno imparerete ad amarmi e ad accettarmi come vostro re, come hanno già fatto i vostri compagni» dici. A ciò anche i più recalcitranti si inchinano. Clemenza e pazienza sono ottime qualità per un buon re.
All'improvviso il campo di battaglia scompare nella foschia, e ti ritrovi nella Valle dei Sogni. Esausto per le fatiche sostenute, crolli al suolo. Puoi riportare la Forza al punteggio originario. Vai al **73**.

182

Dite al capo della scorta che avete deciso di entrare separatamente nella Valle, e il vostro desiderio viene esaudito.
Darian viene condotto via, e la piccola scorta ti accompagna lungo un sentiero tortuoso fino ad una

grande barriera di legno che vi impedisce di proseguire. Vi fermate in attesa, e ben presto al di sopra della barriera compare una grossa testa e due occhi di carbone vi fissano.
«Ti abbiamo portato un Cercatore!» grida uno della scorta. «Ti preghiamo di trattarlo gentilmente». La creatura annuisce e tende una grossa mano pelosa per afferrarti: «Lo giudicherò rettamente» tuona, sollevandoti in aria... Vai all'**82**.

183

Fai sogni agitati. In uno sei diventato re, ma tutti i tuoi sudditi ti odiano e ti temono, nonostante tu faccia di tutto per loro e li tratti con gentilezza. In un altro sei di nuovo re, ma nessuno vuole riconoscerlo; invece di essere circondato da cortigiani e servitori, sei costretto a vivere nel palazzo in totale solitudine, preparandoti i pasti e trascorrendo le giornate da solo nella sala delle udienze, sperando ardentemente che qualcuno venga a trovarti. È comprensibile che il tuo sia un sonno agitato. Vai al **177**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:
		177
Darian:	**111**	140
	altro	177

184

Chiudi gli occhi, pensando intensamente di lasciare la sala rivestita di marmo, e quando li riapri sei nella Valle dei Sogni. Accanto a te è disteso il Minotauro, che spalanca gli occhi; balzi in piedi e continui il duello iniziato in sogno.
Se hai dimenticato le Caratteristiche del Minotau-

ro, chiedile a Darian. Non dimenticare che perdi 4 punti di Forza ogni volta che ti colpisce; inoltre nel sogno non potevi servirti della magia, ma qui questa restrizione non vale. Se vinci, vai al **40**.

185

Un po' a malincuore lasci Darian e torni al tuo accampamento. Il sonno tarda ad arrivare mentre rifletti su quanto ti ha detto, e ti chiedi se hai preso la decisione giusta. Ormai è troppo tardi per simili pensieri, però, e finalmente ti addormenti. Quando ti svegli, vai al **246**.

186

Proseguì lungo il sentiero, mangiando qualcosa dallo zaino e cercando di camminare il più silenziosamente possibile. I tuoi passi non fanno rumore sul tappeto di foglie fradice e riesci a distinguere il suono di altri passi in avvicinamento.

Ti nascondi tra la vegetazione, per vedere chi altro osa aggirarsi nella Foresta Piangente (vai al **37**)?
O lo aspetti, tenendo però a mente che gli abitatori di questi luoghi hanno fama di possedere strani poteri (vai al **288**)?

187

Sguaini la spada e cali un fendente su Darian, ma anche lui impugna la sua e reagisce con altrettanta violenza. Prima di continuare il duello, accertati di avere i punteggi di Scherma e di Forza del tuo avversario. Il duello è talmente frenetico che non puoi servirti della magia.

Se vinci, vai al **346**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **96**.

188

Perdi 1 punto di Forza. L'incantesimo Rivelapericoli funziona: la Valle dei Sogni è proprio dietro il cancello, ma là dietro si cela anche qualcosa di pericoloso.

Eviti il cancello abbandonando il sentiero e addentrandoti nella foresta (vai al **303**)?
O ti avvicini coraggiosamente per bussare (vai al **312**)?

189

La terrificante creatura si accuccia sulle quattro zampe, portando così il capo alla vostra altezza. «Benvenuti alla mia Valle dei Sogni» dice. «So perché siete venuti, e so quali sogni sperate che si avverino, ma quello che non so è se siete abbastanza coraggiosi da sognare qui. Avete superato molti pericoli nel vostro cammino, ma sarete abbastanza forti da superare quelli che si celano nella vostra mente? Vedremo. Ora però ho delle cattive notizie per voi». Il Drago ghigna minacciosamente.
«Nella mia Valle può sognare solo una persona alla volta» dice, «ma voi siete in due». Avverti una nota maligna nella sua voce e rabbrividisci, chiedendoti quali intenzioni possa avere. Non devi attendere a lungo la risposta.
«Poiché l'unico modo di uscire dalla Valle è fare il sogno giusto, o morire, e poiché ad uno solo di voi sarà permesso di sognare, la risposta è ovvia. Vi sfiderete a duello in mia presenza per il privilegio di sognare in questa Valle». La risata stridula del Drago echeggia per tutta la Valle, mentre tu e Darian vi guardate.
«Avanti» vi esorta la creatura, «non indugiate».
Devi prendere una decisione difficilissima e devi farlo in fretta, senza consultare Darian.

Combatti con Darian all'ultimo sangue per poter rivendicare in sogno i tuoi legittimi diritti (vai al **62**)?
O rifiuti fermamente il duello, sfidando le ire del Guardiano (vai al **132**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		62	**132**
Darian:	**37**	62	213
	172	174	132

190

L'incantesimo della Psicocinesi vi offre una possibilità di salvezza, però dovete impiegare 8 punti di Forza. Potete suddividerli tra di voi come volete, ma il totale deve essere 8. Con questo incantesimo vi sottraete ai poteri magici dell'eremita e potete fuggire nella foresta.
Ormai in salvo, consultate la mappa (vai all'**85**).

191

Darian giace morto ai tuoi piedi sul pavimento della caverna. Sollevando stancamente la spada ti accingi ad affrontare gli altri, ma sono spariti! Il Drago Guardiano, senza più traccia di ferite, è accucciato davanti a te con la testa appoggiata ad una zampa. Rotea gli occhi che gettano scintille e tu distogli lo sguardo, perché si dice che guardare un Drago negli occhi provochi la pazzia.
«È stata un'azione valorosa, Issel» tuona il mitico animale. «Hai ucciso il tuo compagno. Ora dimmi perché l'hai fatto».
Ha tutta l'aria di un'altra prova, e ciò comincia ad infastidirti, ma qualcosa ti spinge a parlare: «Non potevo andarmene come se niente fosse, lasciando

che quegli uomini ti torturassero» dici stancamente, «anche se Darian era d'accordo con loro. Sarebbe stato un disonore».
«Hai ucciso il tuo amico per una questione d'onore?» ti chiede il Drago in tono calmo.
Scuoti il capo: «Non soltanto per quello. Dovevo farlo. Se me ne fossi andato lasciando che ti torturassero, sarei stato in parte responsabile delle tue sofferenze e non volevo». Esausto, ti metti a sedere appoggiando la schiena a qualcosa che poi si rivela essere l'altra zampa del Drago, ma non te ne importa nulla.
«Onore e responsabilità» mormora il Drago, con voce simile ad una brezza leggera. «Sono queste le qualità più importanti per un re».
Per un lungo istante le sue parole sono prive di significato, poi alzi lo sguardo, sconcertato. Il Drago fa cenni d'assenso con la grossa testa.
«Re Theo di Franzos è morto» proclama. «Queste terre hanno un nuovo re. Lunga vita a Re Issel!»
Vai al **9**.

192

Tu e Darian vi siete impegnati a cercare la Valle assieme. Per avere un aiuto nell'avventura, chiedi a Darian i suoi punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (puoi usare una delle caselle «Combattimento», se vuoi).
Decidete assieme la vostra prossima mossa. Se andate ad ovest, ben presto raggiungerete la fine del sentiero.

Seguite il sentiero verso est (vai al **232**)?
O vi addentrate direttamente nella foresta (vai al **75**)?

193

Seguendo il sentiero, che prosegue tra curve e svol-

te, giungi ad un punto in cui i rami più bassi degli alberi ti costringono a chinarti per poter procedere. Ad un tratto senti delle dita legnose afferrarti i vestiti, le gambe e i capelli; gli alberi ti stanno attaccando!
Dovrai combattere per liberarti. Se possiedi un incantesimo che ti permetta di mandare a fuoco gli alberi, puoi usarlo; altrimenti dovrai servirti della spada... peccato che tu non abbia un'ascia! Gli alberi possiedono un punteggio di Forza collettivo pari a 10, e devi far perdere loro tutti e 10 i punti in sette scontri. Se non ci riuscirai, gli alberi ti avvolgeranno i loro rami intorno al collo, strangolandoti.

Alberi	Rami:strangolano in 7 scontri Forza 10

Se vinci, vai al **13**.

194

Poco più avanti c'è un cervo che trotterella nella radura, ma ad un tratto resta impigliato nelle ragnatele. Istantaneamente una creatura abominevole, dal corpo di ragno e dalla testa umana, si getta su di lui, afferrandolo con le lunghe zampe e sbavando nell'attesa di farsi un bocconcino.

Aiuti il cervo preso in trappola (vai al **173**)?
O resti a guardare la macabra scena (vai al **48**)?

195

La Valle dei Sogni si trova proprio dietro quel cancello.

Ti avvicini tentando di varcarlo o di scavalcarlo (vai al **312**)?

O cerchi di aggirarlo addentrandoti nella foresta (vai al **303**)?

196

Ti senti stranamente diverso mentre ti avvii all'uscita della galleria, forse hai davvero eliminato la parte malvagia del tuo carattere. Tornato nella Valle, vedi che anche il Drago si trova lì e ti sta aspettando. Con un certo timore, vai al **328**.

197

Ti dirigi ad est seguendo l'ampio sentiero fiancheggiato da alberi enormi. Dopo circa un'ora di cammino noti che il sentiero si è ristretto notevolmente e sembra sempre meno battuto. Poco più in là un grosso tronco d'albero abbattuto ti sbarra la strada, ma al di là c'è soltanto una fitta vegetazione.

Intendi tornare sui tuoi passi e seguire il sentiero nell'altra direzione (vai al **167**)?
O vuoi addentrarti nella foresta, nella speranza di incontrare un altro sentiero che ti conduca alla Valle dei Sogni (vai al **255**)?

198

L'eremita è morto, ma anche il tuo compagno Darian. Addolorato, gli copri il volto col mantello e raccogli l'amuleto che si trova vicino alla sua mano tesa. *Non puoi fare altro, quindi prosegui lungo il sentiero.*
Alla prossima curva ti attende la Sfinge degli Enigmi. Quando ti avvicini si inchina profondamente e grida: «Lunga vita a Re Issel!» Queste parole assumono un significato speciale, perché sai che la tua vita potrebbe essere davvero lunghissima.

La Sfinge posa la grossa mano a terra e ti invita a montare, poi ti fa sedere sul suo dorso gigantesco. «Dove desideri andare, mio signore?» ti chiede, allargando le ali dorate mentre tu ti sforzi di sorridere.
«A Franzos!» rispondi, e la creatura annuisce, librandosi subito nell'aria. Volteggia per qualche istante sulla Valle dei Sogni ormai distrutta, quindi si dirige verso nord, volando sopra la Foresta Piangente. Molto più in alto intravedi un lampo bronzeo, proveniente dalle ali di un'altra maestosa creatura; ma è un attimo e i tuoi pensieri tornano alla vita lunga e felice che ti attende.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!

199

Mentre osservi, i contorni della visione si sfocano e l'acqua sembra increspersi ed espandersi fino ad occupare l'intero campo visivo. È come se stessi cadendo nel lago da una grande altezza, e più ti avvicini più l'immagine si fa chiara.
Concentrandoti sui tuoi diritti perduti, resti senza fiato al vedere quella che dev'essere la sala del trono del palazzo di Re Theo, a molte miglia di distanza: il malvagio re sta parlando con un uomo che ti volge le spalle.
«Fai in modo che Issel non raggiunga la Valle dei Sogni» dice. «Non deve riacquistare i suoi diritti. Sono io l'unico re legittimo di Franzos, e intendo continuare ad esserlo. Uccidi il giovane usurpatore per me e avrai una ricca ricompensa; fallisci, e sarai ucciso tu al posto suo».
L'uomo annuisce e fa un profondo inchino; poi, quando Re Theo lo congeda, si volta, e così lo vedi in faccia per la prima volta. È Darian!
Mentre l'immagine svanisce, tumultuosi pensieri si

affollano nella tua mente. Devi credere a ciò che hai visto? Se sì, devi attaccare immediatamente Darian, prima che possa ucciderti come gli è stato ordinato. E se il lago avesse mentito? È una decisione difficile, poiché ne va di mezzo non solo la tua vita, ma anche il tuo diritto al trono. Scegli saggiamente.

Se decidi di attaccare Darian, vai al **272**.
Se non credi a ciò che hai visto, vai al **230**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		272	**230**
Darian:	**112**	325	76
	218	272	20
	altro	272	230

200

La tua convinzione non è abbastanza forte, al contrario di quella di Darian, e precipiti attraverso la sostanza umida e biancastra. Senti il suolo avvicinarsi sempre più e ti rattrappisci in attesa dell'impatto, ma ad un tratto ti metti a sedere con un grido strozzato.
Guardandoti intorno vedi che sei di nuovo nella Valle dei Sogni. Darian dorme ancora: facendo in modo di non svegliarlo, ti alzi e gironzoli un po' per il prato. Il tempo passa e di tanto in tanto dai un'occhiata al tuo amico addormentato.
Devi aspettare finché Darian non chiamerà uno di questi due numeri: il **109** o il **227**. Ignora qualsiasi altro numero.

Se Darian chiama il **109**, vai al **109**.
Se chiama il **227**, vai al **151**.

Parli ad alta voce senza alzare lo sguardo. «Non posso farlo» dici in tono dispiaciuto. «Mio nonno mi ha sempre detto che guardare un Drago negli occhi significa morte certa, e io non voglio morire».

«E questa sarebbe saggezza?» chiede il mitico animale. «E questo sarebbe coraggio? Credo proprio di no. Hai fallito la prova, giovane Cercatore». La voce del Drago è piena di rincrescimento. «Non posso permetterti di entrare nella Valle per sognare» dice. «Sei troppo sospettoso, e hai un cuore di coniglio. Addio, Issel».

«Aspetta!» gridi, sollevando il capo, ma è troppo tardi. La Valle è svanita e tu sei di nuovo sulla Grande Strada Orientale, fuori dalla foresta. Si sta scatenando un temporale e piove a dirotto. Forse il tuo viaggio nella Foresta Piangente non è mai iniziato...

La tua avventura termina qui.

202

Volgendo le spalle alla caverna torni nella foresta, e quasi subito incontri un sentiero. È più stretto di quello che hai visto entrando nella foresta, e corre trasversalmente rispetto alla direzione da te presa.

Lo segui verso destra (vai al **56**)?
Lo segui verso sinistra (vai al **193**)?
O lo ignori e prosegui nella direzione presa in precedenza (vai al **149**)?

203

Delle lingue di fuoco sfrecciano verso di te, dimostrando che l'eremita è un mago molto potente. Hai poco tempo per discutere con Darian, quindi devi prendere una decisione da solo.

Rimani a combattere contro l'eremita (vai al **6**)?
O fuggi nella foresta (vai al **227**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		6	**227**
Darian:	**270**	6	98
	160	102	227

204

Vi avvicinate agli sconosciuti con una mano alzata in segno di saluto. Quando sono sicuri che le vostre intenzioni sono amichevoli, cinque di essi tornano dal Drago, che ruggisce nuovamente di dolore. Il sesto, un mago, viene da voi. «Chi siete e cosa fate qui?» vi chiede in tono aspro, e voi glielo spiegate.
Quando avete finito, sorride. «Sapete poco della Valle dei Sogni» vi dice. «Saprete naturalmente che

questa creatura ne è il Guardiano, ma quel che non sapete è che sono i suoi poteri a mantenere in vita la Valle, e noi lo teniamo prigioniero quaggiù. Finché il Drago soffre, la Valle conserverà le sue caratteristiche, ma se noi smettessimo di torturarlo, ben presto spezzerebbe i vincoli magici che lo trattengono e fuggirebbe, distruggendo la Valle e gran parte della Foresta Piangente. I saggi di tre regni si riuniscono regolarmente per scegliere i guerrieri ed i maghi che avranno il compito di far soffrire questa creatura in modo da usarne i poteri per il bene dell'umanità».
Senza pensarci troppo osservi che ti sembra una crudeltà, e l'uomo si mette a ridere, anche se puoi vedere che non ha gradito la tua critica.
«È certamente una crudeltà» ti spiega, come se si stesse rivolgendo ad un bambino. «Ma se il Drago fosse lasciato libero, quel che gli stiamo facendo sarebbe nulla paragonato al terrore e al dolore che seminerebbe nel mondo esterno. È l'ultimo dei Draghi, il più potente della sua stirpe, una stirpe che recò danni indescrivibili al mondo. Le torture che gli infliggiamo sono bazzecole in confronto al male che ha fatto nella sua lunga vita».
Poi il mago vi invita ad unirvi a lui e ai compagni.

Accettate (vai al **319**)?
O chiedete un po' di tempo per discuterne (vai al **27**)?

205

Fianco a fianco, con la spada sguainata, aspettate di vedere chi è che fa tanto rumore, ma quando la creatura appare da dietro la curva le sue dimensioni e la sua velocità vi lasciano senza fiato. È un gigantesco verme, lungo almeno 60 metri, e si sta precipitando verso di voi di gran carriera. Darian

balza in avanti e tu lo segui, brandendo la spada pronto all'attacco.
Il verme ha troppi punti di Forza perché possiate ucciderlo menando colpi a caso; persino l'incantesimo del Colpo Mortale non basta ad ucciderlo. Dovete mirare al centro della fronte, dove si troverebbero gli occhi, se ne avesse. Prima però devi gettare i dadi; se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, significa che hai colpito la creatura nel punto giusto. Se fallisci, devi sperare che ce la faccia il tuo compagno. Avete a disposizione soltanto un colpo per ciascuno.

Se tu o Darian riuscite a colpire il mostro, vai al **231**.
Altrimenti il verme vi schiaccia, e la tua avventura termina qui.

206

Decidete che è meglio sognare ciascuno per conto proprio, perciò vi augurate buona fortuna e vi avviate verso angoli diversi della Valle dei Sogni. Ti sdrai, e ben presto, vinto da una stanchezza pesantissima, ti addormenti come un sasso.
Prima di continuare, riporta la Forza al punteggio originario e assicurati che Darian faccia lo stesso.
Vai al **127**.

207

Fai un sogno strano. Tu e Darian vi trovate in una lunga sala rivestita di marmo, dall'alto soffitto a volta e dal pavimento formato da grandi piastrelle quadrate lucidissime, tempestate di pietre preziose. Su entrambi i lati si trova una fila di colonne di marmo scanalato che attirano lo sguardo all'altra estremità della sala, e le pareti si perdono in una sorta di nebbia che ti impedisce di valutare

la grandezza della sala.
All'altra estremità, a malapena visibile in lontananza, c'è una grande predella di marmo sulla quale poggia un trono. Qui siede un vecchio che si regge il capo con una mano e sembra dormire.
Darian ti sussurra che la magia non sembra funzionare qui. Che cosa farete, ora?

Vi avvicinate all'uomo seduto (vai al **74**)?
O tentate prima di attirare la sua attenzione (vai al **153**)?

208

Evitando la zampa del Drago ti rifugi tra gli alberi, e lì ti fermi, sapendo che la creatura non può seguirti.
«Che tu sia maledetto, Issel!» dice. «Resterò prigioniero qui finché un altro non passerà attraverso la Valle e i suoi incubi. Ma questo avverrà, presto o tardi, e allora mi vedrai arrivare dal cielo: mi vendicherò di te!»
Sei libero di andare, ma un giorno il Drago verrà per distruggere te e tutti i tuoi cari; è la minaccia con cui dovrai convivere d'ora in poi! Con animo non del tutto lieto ti dirigi verso Franzos, il tuo regno.
La tua avventura termina qui.

209

Vi avvicinate guardinghi all'entrata della galleria: una serie di bassi gradini conduce nell'oscurità sottostante e scompare dietro una curva. Vi avviate lungo la scalinata, procedendo con grande cautela, e ad un tratto scorgete una luce tremula che si fa gradualmente più intensa, finché non raggiungete una vasta caverna sotterranea. Qui vi attende uno strano spettacolo.

La caverna è illuminata da torce, e ad un'estremità scorgete la sagoma mostruosa del Drago che avete incontrato entrando nella Valle, il Guardiano. Vi sembra perciò strano trovarlo lì, specialmente in circostanze simili.
Non vedi catene, ma Darian ti rivela sottovoce che sono dei potenti vincoli magici ad impedire al Drago qualsiasi movimento. La creatura è accucciata in un angolo e a tratti ruggisce di dolore ritraendosi sotto i colpi di sei uomini, alcuni armati di spadoni, altri di verghe da mago. Lampi di fuoco magico e colpi di spada si susseguono, mentre gli uomini attaccano il Drago prigioniero che sanguina da parecchie ferite ed è coperto di ustioni. Pensavi che i Draghi fossero insensibili alle fiamme, ma queste ustioni sono state provocate dall'energia scagliata dai maghi.
Il Drago non sembra in grado di contrattaccare, e Darian ti spiega che ciò avviene perché gli uomini sono protetti da uno scudo magico. Tu non riesci a vederlo, ma credi alle parole del tuo compagno; sei affascinato e sconcertato dalla scena. Vi avvicinate per poter vedere meglio, sussultando quando un'altra sfera di fuoco colpisce il Drago che ruggisce di dolore. Vai al **148**.

210

Senza fiato ti allontani per un po', fuori dalla portata dei malefici rami. Quando ti giri vedi il corpo senza vita del tuo amico pendere da un albero, ma quasi subito viene sollevato e scompare in alto. Scosso, ma rassegnato a non poter fare più nulla per lui, te ne vai sempre più deciso a trovare la Valle.
Proseguendo lungo il sentiero, ti trovi ben presto sulla riva di un fiumiciattolo. Vai al **253**.

211

Ora che siete sfuggiti a una morte quasi certa, siete ansiosi di sapere chi o che cosa vi aveva intrappolati. Guardandovi intorno, alla luce della luna, scorgete una figura curva e incappucciata che sgattaiola tra gli alberi all'altro lato della radura. Non vi sembra il caso di inseguirla nell'oscurità, anche se vorreste farlo, ma una cosa è chiara: qualcuno vi vuole morti. D'ora in poi dovrete essere molto prudenti.

Trascorrete il resto della notte accampati in mezzo alla radura, facendo turni di guardia per scoraggiare eventuali intrusi. Vai al **309**.

212

Mentre Darian cade, mortalmente ferito, il vecchio fa un passo indietro e china la testa sul petto, svanendo in un alone di luce. Sai che devi seguirlo nel mondo reale, quindi ti rilassi, tirando un profondo respiro e chiudendo gli occhi. Quando li riapri vedi la Valle dei Sogni e poi il vecchio, che si sta svegliando anche lui. Dovrai continuare a combattere qui. Se vinci, vai al **242**.

213

Scuotendo la testa rifiuti di attaccare il tuo compagno, ma questi è di parere ben diverso. Infatti sguaina la spada e si avventa su di te, fermato però quasi subito da una delle possenti zampe del Drago.

«Avido mortale!» ruggisce. «Non sei degno di sognare qui!» Ciò detto scatta in avanti e azzanna Darian: è la fine del tuo ex-amico.

Poi il Drago si volge verso di te con un sorriso. «Hai superato la prova finale, Issel» dice, «ma devo darti un ultimo avvertimento: i sogni che farai qui avranno la forza della realtà, e qualsiasi cosa

sognerai si avvererà, fintantoché riuscirai a mantenerne il controllo con la tua forza di volontà. Ma chi può controllare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverai qui. Ti avverto, Issel, potresti morire, sconfitto da qualche strana apparizione creata dal male che si nasconde in ogni uomo. Se morirai nel sogno, il mostro che ti avrà ucciso prenderà il tuo posto nel mondo dei vivi».

Impressionato, ascolti la conclusione del discorso del Drago. «Ecco perché questo posto viene chiamato Foresta Piangente» dice. «Le creature d'incubo, create dalle menti dei Sognatori che hanno ucciso, vagano per questi boschi nel disperato tentativo di tornare al mondo di sogno da cui sono venute. Se dovessi morire qui, Issel, ci sarebbe un nuovo mostro a sbarrare la strada agli altri».

L'animale di bronzo svanisce lentamente in un alone di luce, con queste ultime parole: «Sogna bene, e sogna saggiamente...»

Alzando lo sguardo, vedi che il Drago è scomparso e improvvisamente stanco cerchi un posto dove riposare comodamente sull'erba. Vai al **233**.

214

Scegli un albero adatto e ti arrampichi. Per farlo, dovresti gettare i dadi; se ottieni un numero superiore al punteggio di Agilità, cadi e perdi 2 punti di Forza. Quando avrai ottenuto il risultato giusto, vai al **12**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

Issel:
12

Darian:	**226**	315
	altro	12

215

È facile trovare l'albero adatto, e ora decidete chi lo scalerà. Il prescelto dovrà gettare un dado: se otterrà un numero uguale o inferiore al punteggio di Agilità, raggiungerà la cima. Altrimenti cadrà e

perderà 2 punti di Forza prima di poter ritentare. Quando il prescelto avrà scalato l'albero, vai al **32**.

216

Avete esaminato la sala rivestita di marmo, ed ora dovete decidere cosa fare.

Cercate di attirare l'attenzione del vecchio addormentato (vai al **153**)?
O vi avvicinate a lui (vai al **74**)?

217

Il tuo avversario giace morto sul terreno soffice della foresta. È stato vittima di un equivoco o intendeva veramente ucciderti? Non lo saprai mai. Lasci il sentiero addentrandoti nella foresta, alla ricerca della Valle dei Sogni. Vai al **256**.

218

Decidi di non entrare nella caverna, e la eviti tenendoti a distanza di sicurezza; ma non serve. Cadi immediatamente in balia di qualche sortilegio, che ti trascina irresistibilmente verso la bocca della caverna.

Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi tentare di spezzare il sortilegio e andare al **290**.
Se non possiedi l'incantesimo o non vuoi usarlo, vai all'**83**.

219

«Potere» dici. «Essere re significa fondamentalmente questo».
La Sfinge scuote la testa. «Vengono da me due Cercatori» dice addolorata, «e quello che spera di divenire sovrano di queste terre ha nel cuore tan-

ta avidità quanta ne ha quello che intende diventare un potente mago». Guardando nell'altra mano della Sfinge vedi che Darian sembra deluso quanto te. Il tuo cuore accelera i battiti, e ti chiedi quale destino abbia in serbo per voi la creatura: la risposta non tarda ad arrivare.
«Non posso permettervi di entrare nella Valle dei Sogni» dice, «e neppure lasciarvi andare così. Siete troppo avidi per vivere».
La grossa mano della Sfinge si stringe attorno a te, e per quanto tu faccia non riesci a liberarti. Nell'altra mano del mostro anche Darian si dibatte, tentando di usare la magia, ma niente può salvarvi ormai. Avete fallito la prova proprio sulla soglia della Valle dei Sogni, e ora dovete pagare.
La tua avventura termina qui.

220

Fai un altro passo avanti, e ti trovi alla base della predella di marmo sulla quale poggia il trono del vecchio. Questi si alza e in tono autoritario ti chiede chi sei e il motivo della tua venuta. Sconcertato, gli dici ciò che vuole sapere ed egli annuisce.
«Issel» ti dice, fissandoti mentre tocca l'elsa ingioiellata della spada che porta alla cintura. «Non penso che troverai ciò che cerchi».
Non vuoi credergli, e gli chiedi perché non potrai ottenere il titolo di re che ti spetta.
«È semplice» risponde, mentre un sorriso maligno si dipinge sul suo volto. «Prenderò *io* il tuo posto, e rovescerò personalmente quel falso re. Non mi riconosci? Anch'io mi chiamo Issel e sono il tuo bisnonno! È tuo dovere rinunciare alla vita e lasciarmi tornare nel mondo dei vivi al tuo posto!»
Sconvolto, riconosci il Grande Sigillo di Franzos su un anello che il vecchio porta alla mano destra.

Ma non puoi permettergli di prendere il tuo posto; ha già regnato a suo tempo, ed ora tocca a te. Glielo dici, ma quello salta giù dalla predella e ti attacca senza dire altro. Devi combattere all'ultimo sangue con il tuo bisnonno!

Re Issel I	Spada 10	Forza 4

Se vinci, vai al **267**.
Se muori, chiama il **162** per Darian, nel caso che sia ancora vivo; la tua avventura termina qui.

221

Infuriati, avanzate con la spada sguainata. Darian ti fa cenno di parlare e tu obbedisci. «Chi sei, vecchio, e perché ci hai assaliti nel nostro accampamento due notti fa?» gli chiedi in tono severo.
L'uomo getta indietro il cappuccio e ti fissa con gelidi occhi azzurri. «Sono l'eremita della Grotta Luminescente» dice, «Guardiano del Lago degli Specchi e umile mago». La sua sicurezza e la sua disinvoltura sono notevoli.
«Vi ho assaliti per impedirvi di trovare assieme la Valle dei Sogni» prosegue, «perché se due persone come voi sognassero contemporaneamente nella Valle, arrecherebbero danni indicibili al mondo esterno. Infatti quando due Sognatori fanno lo stesso sogno, i loro poteri non vengono raddoppiati ma quadruplicati! Nella storia della Valle non si è mai verificato un evento simile, e temo che i vostri poteri valicherebbero i confini magici di quel luogo e colpirebbero noi. Non dovete sognare insieme! Se insistete, dovrò costringervi con la forza».
Sembra sincero, ma secondo te sta vaneggiando, e guardi Darian per avere conferma ai tuoi sospetti. Avete tre possibilità.

Potete dividervi e cercare la Valle dei Sogni ognuno per conto proprio (vai al **223**).
Potete rifiutare di dividervi, e tentare di sfuggire all'eremita (vai al **227**).
Oppure potete rifiutare e combattere con lui (vai al **203**).

222

Siete riusciti a non cadere nella voragine che si è aperta nel pavimento. Evitandola accuratamente, continuate ad avvicinarvi al vecchio. Vai al **97**.

223

Dopo aver discusso per un po', decidete di separarvi e lo riferite all'eremita. Nello stesso momento quello fa un gesto e la radura si mette a ruotare su se stessa, facendovi girare la testa e cadere in ginocchio. Quando alzi gli occhi, ti si presenta una scena completamente diversa. Sei inginocchiato in mezzo ad un sentiero che corre lungo la riva di un fiumiciattolo. Ti trovi ancora nella foresta, ma non sai dove, e di Darian non c'è traccia. Sei completamente solo. Vai al **253**.

224

Piuttosto riluttante e sospettoso, consegni al vecchio tutti i tuoi averi; Darian fa lo stesso e alla fine gli consegnate anche le spade. Una smorfia spiacevole appare sul suo volto.
«Che razza di idioti!» ghigna. «E così pensavate che questa fosse la Valle dei Sogni? Sì, avrete la possibilità di sognare, ma per sempre!»
Mentre parla, uno spadaccino esce da una cavità nascosta nella roccia accanto a te. Si avvicina con la spada sguainata mentre il vecchio estrae un pu-

gnale da sotto il mantello. Disarmati, dovrete combattere i due uomini col solo aiuto dei vostri incantesimi. Il vecchio attaccherà te, lasciando Darian allo spadaccino. Se riesci ad uccidere l'avversario, puoi aiutare il tuo compagno.

Vecchio	Pugnale 8	Forza 4
Spadaccino	Spada 7	Forza 6

Se li sconfiggete senza restare uccisi, vai al **235**.
Se tu vinci ma Darian muore, vai al **168**.

225

«Dammi l'arco» ordini al soldato che ti sta accanto.
«Certo, signore» risponde quello.
Incocchi la freccia e prendi accuratamente la mira: fai conto che la tua abilità di arciere sia inferiore di 1 punto a quella della Scherma.

Se ce la fai, vai all'**89**.
Altrimenti, vai al **57**.

226

Darian accetta subito, ma tu scuoti la testa deciso. «Non parteciperò a questa tortura» dici. «E se non la smettete anche voi, dovrò costringervi a farlo». Così dicendo fronteggi con la spada sguainata quegli uomini e Darian, che ha scelto di farsi tuo nemico.
Gli uomini avanzano, ma il mago fa loro cenno di allontanarsi. «È una questione tra questi due» dice. «Lasciate che la risolvano da soli».
Anche se preferiresti affrontare uno degli uomini che torturavano il Drago, per te non fa molta differenza. Hai abbandonato qualsiasi speranza di diventare re; d'altra parte come potresti tacitare la

tua coscienza, sapendo di aver ottenuto il regno tramite le sofferenze di un'altra creatura, sia pure di un Drago? Sei quasi certo di trovare la morte in questa caverna.
Prima di colpire, annota i punteggi di Forza e di Scherma di Darian.
Se *vinci*, vai al ***191***.

227

Ti metti a correre verso il margine della radura, urlando a Darian di seguirti, ma lui sta già correndo; deve aver avuto la tua stessa idea.
Gradualmente però una forza irresistibile rallenta i vostri passi, costringendovi a fermarvi a pochi metri dalla salvezza. Girando la testa con grande sforzo, vedete l'eremita avanzare lentamente verso di voi, a capo chino. Ovviamente si sta servendo dei suoi poteri per farvi restare immobili mentre si accinge a tagliarvi la gola.
Darian ha un'idea che potrebbe funzionare, se combinate le forze. Possedete, tu o il tuo compagno, l'incantesimo della Psicocinesi e 8 punti di Forza tra tutti e due?

Se sì, vai al **190**.
Se no, il piano non funzionerà; vai al **300**.

228

«Distruggerò la Valle, ma tutte le creature abitualmente intrappolate nei sogni verranno liberate e si riverseranno nel mondo ignaro. Ora sei re; hai superato tutte le prove e non posso disobbedirti» dice il Drago.
«No, non puoi far questo! Chissà quali orrori, creati dalle menti di migliaia di Sognatori nel corso dei secoli, sono intrappolati nella Valle!» replichi.

«Ma io devo obbedire al tuo primo ordine, Issel» dice il Drago, e si alza improvvisamente in volo. In quello stesso istante inizia l'agonia della Valle: tra l'erba si aprono enormi crepe dalle quali escono gli incubi di quelli che vi erano entrati, eserciti di creature morte d'un orrore indescrivibile, ombre *del passato contorte e mutilate e inusitate visioni* spaventevoli.
Inchiodato al suolo, non puoi evitare che le creature ti catturino, facendo di te la prima vittima della tua scelta sconsiderata.
La tua avventura termina qui.

229

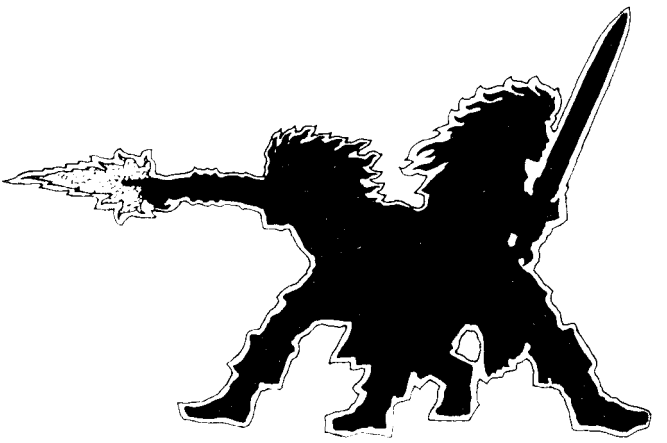
Sei di nuovo accanto alla voragine, e devi gettare ancora i dadi.

Se ottieni un numero superiore al tuo punteggio di Agilità, cadi e trovi la morte.
Altrimenti segui il corridoio nella direzione opposta: vai al **67**.

Rifiutando di credere a ciò che hai visto nel lago ti rialzi e scambi un'occhiata perplessa con Darian che, pur preoccupato, non crede nemmeno lui a ciò che ha visto. Alzando le spalle, vi rivolgete all'eremita.

«Questo tuo lago non mi sembra un gran che» dice Darian. «Mente spudoratamente e distorce la verità. Provo pietà per coloro che guarderanno nelle sue acque e crederanno a ciò che avranno visto».

Annuisci, perfettamente d'accordo con il tuo compagno, e insieme vi inchinate, prendendo congedo dall'eremita e allontanandovi dal lago per continuare la vostra ricerca. Questo era il Lago degli Specchi segnato sulla mappa, e ora siete sicuri di trovare la strada per la Valle dei Sogni. Vai all'**88**.



231

Il verme si blocca. Quando vi rialzate, sorpresi di essere ancora vivi, la creatura viene scossa da un brivido e poi si irrigidisce.

Fate per avvicinarvi ma vi immobilizzate quasi subito, al vedere che i contorni del cadavere si sfocano finché il mostro non scompare, mentre nel mezzo del sentiero resta uno scheletro umano dalle ossa calcinate.

Darian mormora: «Sortilegio!», e concordi che effettivamente dev'essersi trattato di questo. Ma il verme era in realtà un uomo - un abile mago - trasformatosi in quel mostro gigantesco? E allora perché davanti a voi c'è uno scheletro, e non un cadavere? E perché vi ha attaccati?

Non risolverete questi misteri rimanendo in mezzo al sentiero, e il pensiero di poter incontrare un'altra di queste creature vi induce a rifugiarvi tra gli alberi. Vai al **75**.

232

Restando sul sentiero tornate su quello preso da Darian quando è entrato nella foresta. Nel tardo pomeriggio sentite uno strano rumore stridente, e la terra vi trema sotto i piedi; la fonte del rumore sembra avvicinarsi a gran velocità dalla parte opposta del sentiero.

Restate dove siete, per affrontare la misteriosa creatura in arrivo (vai al **205**)?

O vi nascondete tra la vegetazione a lato del sentiero, in attesa di vedere di che cosa si tratta (vai al **130**)?

233

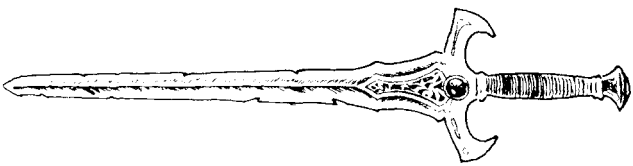
Quando riapri gli occhi ti ritrovi nella Valle, anche se il paesaggio è talmente mutato da risultare irriconoscibile. Tutti gli alberi sono morti, contorti e nodosi; la fonte si è seccata, lasciando soltanto del

fango solcato da crepe, e la distesa erbosa è coperta da piante infestanti. Enormi ragnatele sventolano dolcemente, mosse dalla brezza, e tutto è immerso in un silenzio sinistro. Quando ti alzi, noti un movimento all'altra estremità della radura.

Vai a vedere di che si tratta (vai al **260**)?
O l'ignori (vai al **194**)?

234

Il Drago chiude gli occhi e indica il cielo. Alzando lo sguardo, vedi la Sfinge planare lentamente e posarsi dolcemente accanto a te sull'erba. «Salve, Re Issel! Dove posso portarti?» ti chiede.
«A Franzos!» gridi.
La magica creatura ti afferra e ti fa sedere sul suo ampio dorso dorato, poi, in un battito d'ali, si alza agilmente in volo. Volteggiando sopra la Valle ormai distrutta vedi un lampo bronzeo provenire dalle ali di un'altra creatura imponente. È un attimo, e i tuoi pensieri tornano a Franzos e al tuo destino.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni!



235

Tu e Darian respirate affannosamente, chini sui cadaveri del vecchio e dello spadaccino. Rimettete le spade nel fodero, ma vedete che altri uomini stanno correndo verso di voi dall'altra parte della valle. Decidete che la prudenza è la miglior alleata del coraggio, quindi tornate di corsa nel tunnel dietro la cascata. Guardandovi alle spalle vedete

che i vostri inseguitori si sono fermati accanto alla cascata, e che il vecchio, per chissà quale sortilegio, è tornato in vita. Non aspettate oltre! Tornando nella foresta, vai al **2**.

236

Alla morte del Minotauro l'arena svanisce in un alone di luce, e vi ritrovate nella sala rivestita di marmo. Il vecchio è ancora tranquillamente seduto, ma cominciate a dubitare che sia davvero addormentato. Fate per avvicinarvi a lui, ma sussultate per la sorpresa al vedere che il pavimento ha assunto la forma e la consistenza di una nube. Guardandovi intorno capite che state camminando su una vasta nuvola bianca, verso l'uomo che fluttua sul suo trono pochi metri più avanti.
Credete che le nubi siano solide? Naturalmente no, ma ora dovete farlo per forza. Concentrandovi più che potete, cercate di convincervi che la soffice sostanza bianca sulla quale camminate tu e Darian è abbastanza solida da reggere il vostro peso. Per concentrarvi su questo pensiero fate uno sforzo tale che dovrete perdere 1 punto di Forza, ricordando che se il punteggio si riduce a 0, siete morti. Poi, per accertare se la vostra convinzione è abbastanza forte, gettate i dadi.

Se ottieni 8 o più, vai al **133**.
Se ottieni meno di 8, vai al **200**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		133	**200**
Darian:	**166**	117	337
	altro	133	200

237

Getta i dadi.
Se ottieni un numero superiore al tuo punteggio di Agilità, cadi trovando la morte, e la tua avventura termina qui. Altrimenti, vai al **78**.

238

«Potere» dici. «Essere re significa fondamentalmente questo».
La Sfinge scuote la testa: «Vengono da me due Cercatori» dice addolorata, «e quello che spera di regnare su queste terre è anche quello che ha più avidità nel cuore. Darian sarebbe un re migliore di te. No, Issel, non è questa la risposta giusta. Non posso lasciarti passare, così...»
Non hai nemmeno il tempo di sentire le sue ultime parole che ti senti sollevare in aria. La bocca della Sfinge si apre e senti vagamente Darian gridare «No!», ma è troppo tardi.
La tua avventura termina qui, proprio sulla soglia della Valle dei Sogni.

239

Non possiedi abbastanza punti di riferimento per scoprire la posizione della Valle dei Sogni, e quindi devi continuare la tua ricerca. Prosegui nella foresta finché non raggiungi un torrente, e trovi una barchetta ormeggiata alla sponda. Movimenti alquanto sospetti sotto il pelo dell'acqua ti suggeriscono che non sarebbe una buona idea attraversare il torrente a nuoto o guadarlo. Hai tre possibilità.

Sleghi la barca e segui il corso del fiume (vai al **331**)?
Cammini parallelamente al torrente (vai al **253**)?
O torni nella foresta (vai al **124**)?

240

«Grazie! Grazie!» grida, prendendo quello che gli avete dato, e senza tanti complimenti si mette a correre in direzione della cascata, scomparendo là dietro.

Seguite lo strano mendicante (vai al **138**)?
O proseguite nella foresta (vai al **2**)?

241

Se usi l'incantesimo Rivelapericoli, non dimenticare che perdi 1 punto di Forza. L'incantesimo funziona: l'entrata della galleria cela davvero dei pericoli, e anche gravi! Seguire il tunnel sarebbe molto rischioso. Che farete? Dovreste prendere assieme una decisione.

Seguite la galleria sotterranea (vai al **209**)?
O rimanete nella Valle, tentando ancora di sognare l'oro di Darian (vai al **65**)?

242

Per quanto fosse un abile spadaccino lo hai sopraffatto, grazie alla tua maggiore forza. Il vecchio giace morto sull'erba accanto a te, ma i contorni del suo corpo si trasformano sotto i tuoi occhi e ben presto il suo cadavere lascia il posto a quello di Darian.
Osservi tristemente il corpo del tuo amico, e poi fai il tuo dovere; dopo qualche minuto di scavo Darian ha una sepoltura decente, e tu cerchi un posto tranquillo dove riposare. Vai al **233**.

243

Decidete di seguire il fiume seguendo la corrente, ma dopo nemmeno mezzo miglio vedete due figure venire verso di voi a passo strascicato. Man mano che si avvicinano, capite che si tratta dei peg-

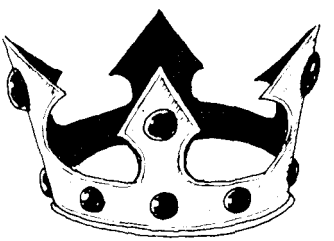
giori tra tutti i mostri: Zombi! Il puzzo di carne in putrefazione vi fa arricciare il naso, e non riuscite a guardarli in faccia senza che vi venga il voltastomaco. I mostri impugnano un lungo tridente, e dall'espressione dei loro occhi vuoti non è difficile capire quali siano le loro intenzioni. Dovete affrontarli, ma come farete ad uccidere degli esseri già morti?
Darian si occuperà di uno, mentre tu affronterai l'altro. Se il tuo compagno riesce ad uccidere l'avversario prima di te potrà aiutarti, e viceversa. Gli Zombi saranno i primi ad attaccare grazie ai loro lunghi tridenti. Hanno un punteggio di Forza piuttosto alto: dovrete colpirli finché non potranno più alzare un dito su di voi. La magia non ha effetto su di loro.

Primo Zombi	Tridente 6	Forza 10
Secondo Zombi	Tridente 7	Forza 10

Se vincete entrambi, vai al **179**.
Se tu vinci ma Darian resta ucciso, vai al **278**.

244

Decidete che è meglio continuare ognuno per conto proprio, e vi dividete. Darian ti lascia con il cadavere dello Zombi e la mappa che avevi momentaneamente dimenticato. Vai al **162**.



245

«Perché non aspetti l'arrivo di un altro Cercatore? Forse anche lui riuscirà nell'impresa» dici.
«Vorresti assegnare ad un altro il destino che ti tocca? Pazzo egoista! Credi che io sia rimasto qui per tanto tempo senza mai pensarci? Non puoi costringere un altro a diventare Guardiano senza prima chiedergli che cosa farà della Valle» replica in tono sprezzante.
«Mi hai ingannato deliberatamente!» lo accusi.
«No» ribatte il Drago, «ti sei ingannato da solo. Sei condannato ad essere Re Issel della Valle dei Sogni, e non posso fare nulla per sottrarti al tuo destino».
Sei in trappola.

Accetti la tua sorte (vai al **110**)?
O tenti di sfuggirle (vai al **147**)?

246

All'alba hai già levato il campo e fatto un po' di colazione. Se hai perduto punti di Forza il giorno prima, puoi recuperarne 2 per un processo naturale di ripresa.
All'ombra di un albero ti chiedi quale direzione prendere; la foresta sembra estendersi dovunque e una direzione vale l'altra. Come puoi sperare di trovare la Valle dei Sogni in un posto simile? Altri però ci sono riusciti e sono tornati vivi, quindi devi tener duro.
Ti si rizzano i capelli quando all'improvviso senti uno strano odore. Tutto ad un tratto la foresta, che sembrava tanto tranquilla alla luce del giorno, ti appare come un luogo pericoloso, pieno di trappole nascoste dietro ogni albero. Per quanto tu faccia, non riesci a scacciare questa sensazione.

Se possiedi l'incantesimo Rivelapericoli e desideri

usarlo, vai al **276**.
Se non lo possiedi o non desideri usarlo, vai al **284**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		276	**284**
Darian:	**118**	276	360
	altro	276	284

247

L'ultimo guerriero giace morto ai tuoi piedi, e rimettendo la spada nel fodero ti giri a guardare il cadavere del tuo amico: ma è sparito! Il Drago Guardiano, senza più traccia di ferite, è accucciato davanti a te con il capo posato su una zampa. Rotea gli occhi che gettano scintille e tu distogli immediatamente lo sguardo, perché si dice che guardare un Drago negli occhi provochi la pazzia.
«È stato un atto di coraggio, Issel» ti dice. «Ma dimmi, perché l'hai fatto? Non mi dovevi nulla».
Scrolli stancamente le spalle. «Era una questione d'onore» dici concisamente.
Il Drago sbatte le palpebre. «E tu hai rischiato la vita per una questione d'onore?»
Scuoti la testa: «Non solo per quello. Dovevo farlo. Se me ne fossi andato, lasciando che quegli uomini ti torturassero, sarei stato parzialmente responsabile delle tue sofferenze e non volevo».
Esausto ti metti a sedere con la schiena appoggiata a qualcosa che si rivela poi essere l'altra zampa del Drago, ma non te ne importa molto.
«Onore e responsabilità» mormora la creatura, e la sua voce somiglia ad una brezza leggera. «Sono queste le qualità più adatte ad un re».
Per un lungo istante queste parole non hanno significato, poi alzi lo sguardo, sconcertato. Il Drago fa cenni

di assenso con l'enorme testa. «Re Theo di Franzos non esiste più» dice. «Questo paese ha un nuovo re. Lunga vita a Re Issel!» Vai al **9**.

248

Chi usa l'incantesimo Rivelapericoli non dimentichi che perde 1 punto di Forza. L'incantesimo funziona e vi dimostra che c'è davvero qualcosa di pericoloso ad attendervi fuori dalla caverna. Vai al **123**.

249

I tuoi pochi uomini si stringono attorno alle opere di difesa, erette affrettatamente; il numero dei nemici dev'essere superiore a voi almeno quattro volte. Re Theo dirige l'assalto a pochi metri da te, a tiro d'arco.

Tenti di colpirlo con una freccia (vai al **225**)?
O la consideri un'azione poco cavalleresca (vai al **306**)?

250

Un altro passo avanti e il paesaggio cambia completamente. Il vecchio dorme ancora tranquillamente sul trono, ma la sala è sparita, sostituita da una vasta arena circolare all'aperto. Mentre ti guardi intorno, Darian lancia un grido e vedi un'orribile creatura correre verso di voi. Ha il corpo d'uomo ma la testa e la forza di un toro: è un Minotauro! Non ci sono alternative, dovete combatterlo! Il Minotauro vi attaccherà a turno, e dovrete stare molto attenti perché perderete 4 punti di Forza ogni volta che vi colpirà.

Minotauro	Corna 8	Forza 14

Se Darian muore nel corso della battaglia, vai su-

bito al **143**.
Se riuscite ad uccidere il Minotauro e a restare vivi entrambi, vai al **236**.

251

«E chi sceglieresti, Re Issel? Siamo soltanto in due qui nella Valle. Io non ci rimarrò, perché i vincoli magici che mi trattenevano sono stati spezzati e sono libero, quindi non resti che tu!» conclude il Drago.
«Io? Ma io diventerò Re di Franzos! Il mio posto non è qui! Scegli un altro!» gridi disperato.
«Non c'è nessun altro. Hai avuto soltanto *una* versione del tuo futuro, quando hai visto Issella. Sei re di nome, ma di fatto non potrai esserlo ora che hai fatto la tua scelta» replica la creatura.

Cerchi di persuadere il Drago (vai al **245**)?
O accetti il tuo destino (vai al **110**)?

252

Non riesci a smuovere nemmeno di un millimetro la grata, che dev'essere rimasta lì ad arrugginire per secoli. Deluso, capisci che devi tornare indietro.
Naturalmente ciò significa che dovrai saltare di nuovo. Vai al **229**.

253

Cammini parallelamente al fiume, seguendo la corrente. Dopo due ore di cammino hai la sensazione di essere seguito, e prima che tu possa accertartene due uomini sbucano dagli alberi davanti a te. Sono alti e pallidi, vestono mantelli verde chiaro ed impugnano lunghi archi. Puoi intravederne molti altri abbigliati in modo analogo, nascosti nella vegetazione dietro i loro compagni.

Parli con questa gente (vai al **327**)?
O ti infili tra gli alberi tentando di fuggire (vai al **124**)?

254

Ansante per lo sforzo, osservi il corpo dello Zombi che si muove lentamente. Privato dell'uso delle braccia e delle gambe non rappresenta più una minaccia, ma è ancora uno spettacolo orripilante. Esaminandolo più accuratamente, vedi che alla cintura porta un borsellino, quindi ti fai coraggio e ti accosti a quell'essere ripugnante per strappargliele.
Nel borsellino c'è un pezzo di pergamena ripiegata, dall'aspetto fragile. Con tua grande sorpresa scopri che si tratta di una mappa della Foresta Piangente. Vi sono segnati soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Anche se non hai ancora visto nessuno di questi luoghi, sai almeno che quando ne troverai uno ti sarà più facile raggiungere la Valle dei Sogni. La tua lotta con lo Zombi non è stata inutile e ti ha fruttato un aiuto decisivo.

Se ti sei servito dell'incantesimo della Psicocinesi per sfuggire alla rete dello Zombi, vai al **163**.
Altrimenti, vai al **326**.

255

Ti fai strada tra i cardi che ti arrivano alla spalla, ed è con un certo sollievo che vedi un'ampia radura davanti a te. Quando la raggiungi, però, un rumore improvviso attrae la tua attenzione e ti blocchi. Qualcosa sta venendo verso di te a gran velocità, spezzando rami e spostando le fronde più sottili.

Ti nascondi per vedere di che si tratta (vai al **304**)? Oppure sguaini la spada, preparandoti ad affrontarlo (vai al **277**)?

256

Al crepuscolo cominci a pensare che dovresti accamparti. Non hai ancora un'idea chiara di dove possa trovarsi la Valle dei Sogni, ma tutte le storie che hai sentito indicano la sua posizione al centro della foresta. La notte cala in fretta nel bosco.

Ti accampi in una piccola radura (vai al **18**)? Oppure ti arrampichi su un albero per passare la notte lontano dal suolo (vai al **214**)?

257

I nemici si disperdono in lontananza mentre ti chini lentamente sulla salma del re, togliendogli la corona insanguinata. Con la coda dell'occhio noti però un movimento improvviso: un soldato nemico ferito ti sta scagliando addosso un giavellotto. Devi gettare i dadi.

Se ottieni un numero superiore al tuo punteggio di Agilità, vai al **170**.
Altrimenti, vai al **36**.

258

Allontanandoti tra gli alberi pensi che è meglio non svegliare uno sconosciuto addormentato nella Foresta Piangente, specialmente una persona tanto sicura di sé da accendere un fuoco proprio qui e addormentarsi tranquillamente. Ti arrampichi nuovamente sull'albero dove hai scelto di passare la notte e ti riaddormenti. Vai al **114**.

259

Fai un passo indietro e affronti lo Zombi con la

spada sguainata. Fuggire sarebbe inutile, perché ti catturerebbe con la rete, quindi devi affrontarlo. Ma come farai ad uccidere un essere già morto? Non ti resta che ferirlo tanto gravemente da impedirgli di combattere. I numeri doppi non valgono nella lotta con lo Zombi, e neppure gli incantesimi offensivi come Mano Fiammeggiante e Colpo Mortale. È già morto, e qualche fiamma non può fargli nulla.

Zombi	Tridente 5	Forza 8

Se riesci a far perdere allo Zombi 8 punti di Forza senza restare ucciso, vai al **178**.

260

Nell'attraversare la radura sfiori una delle ragnatele, e quando tenti di toglierla ti accorgi che non puoi muoverti. Più in alto un fruscio attrae la tua attenzione, ma quando alzi gli occhi vedi uno spettacolo orripilante. A nemmeno tre metri da te c'è una creatura dalle lunghe zampe di ragno, e dalla testa umana; dalla sua bocca spuntano lunghe zanne gocciolanti di bava. Getta i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Forza, vai al **46**.
Altrimenti, vai al **107**.

261

Ignorando il cartello, proseguite nella foresta. Ben presto vi imbattete in un uomo di mezza età dall'aria disperata, seduto con la schiena appoggiata ad un albero. Quando vi avvicinate afferra la spada, anche se le sue maniere sono amichevoli.
«Miei buoni signori» dice, quando vi fermate accanto a lui. «Non avreste una moneta d'oro per

aiutare un povero viandante? Mi è stato rifiutato l'ingresso alla Valle là dietro» e indica la cascata, «ma io *devo* entrare a sognare la salute della mia figliola malata».
Sembra così addolorato che provi pietà per lui.

Gli date il denaro che gli serve (vai al **240**)?
Oppure lo ignorate e non gli date nulla (vai al **295**)?

262

Appena ti alzi, la figura incappucciata fugge e scompare tra gli alberi. Perplesso, non riesci a capire perché quell'individuo sia scappato: non ti sembra di avere un aspetto tanto terrificante. Alzi le spalle e ti rimetti a dormire. Quando ti svegli, vai al **246**.

263

Fai di tutto per svegliarti, ma è inutile: sei intrappolato nel sogno assieme a Darian. Glielo dici, e vi rassegnate a sognare contemporaneamente. Se non l'hai già fatto, annota i punteggi di Scherma e di Forza di Darian. Vai al **216**.

264

Tu e Darian vi siete impegnati ad entrare assieme nella Valle. Per avere un aiuto nell'avventura, chiedi a Darian i suoi punteggi di Scherma e di Forza e trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento»).
Il Popolo della Foresta vi accompagna per diverse miglia lungo un sentiero tortuoso, finché non raggiungete un alto cancello di legno che sbarra la strada. Mentre aspettate assieme alla scorta, una grossa testa spunta da sopra il cancello e due occhi neri come la pece vi trafiggono col loro sguardo.
«Ti abbiamo portato due Cercatori!» grida uno del-

la scorta. «Ti preghiamo di trattarli gentilmente». La creatura annuisce e si alza sulle zampe posteriori, cosicché ne vedete le ali ripiegate sul dorso. Poi tende le grosse mani pelose per afferrarvi. «Li giudicherò rettamente» tuona, sollevandovi in aria. Vai al **146**.

265

Sotto i tuoi occhi si materializza il cadavere rinsecchito di un uomo che indossa i tuoi stessi abiti, e impugna lo stesso tipo di spada. Sul capo porta una corona ossidata e ammaccata, e le sue orbite vuote sembrano fissarti. Anche se il suo volto è talmente scarno da somigliare ad un teschio, i lineamenti sono ancora riconoscibili: sei tu!
Il cadavere si alza lentamente, e stringendo la spada arrugginita ti si avvicina minaccioso. Indietreggi istintivamente. «Sono il tuo *alter ego*, Issel, il tuo lato meno onorevole, il tuo lato cattivo, sepolto qui per qualche stupida imprudenza. Ora devi morire e liberarmi» gracida.
«Mai!» gridi in tono di sfida.

Alter Ego	Spada 8	Forza 8

Se vinci, vai al **44**.

266

«Il pane?» rispondi esitante. «Il pane è necessario per vivere, anche se gli amici possono esserti di conforto nei momenti difficili, ma l'onore non dà da mangiare a nessuno e ti fa perdere più amici di quanti non te ne procuri».
La Sfinge aggrotta le sopracciglia, scuotendo la testa. «Come speri di diventare re senza onore?» ti chiede. «No, giovane Cercatore, non è questa la risposta esatta».

La gigantesca Sfinge degli Enigmi tende la mano enorme e ti risolleva in aria, questa volta portandoti direttamente alla bocca. Prima che tu possa fare qualcosa, le mostruose mascelle si chiudono su di te...
La tua avventura termina qui.

267

Il vecchio giace morto sul suo trono. Ti avvicini a lui e gli togli dal dito l'anello con il Sigillo di Franzos, mettendolo al sicuro in una tasca. Forse con questo potrai reclamare i tuoi legittimi diritti.
Quando vi siete divisi tu e Darian?

Durante la lotta con il Minotauro (vai al **184**)?
O quando camminavate sulla nuvola (vai al **17**)?

268

Anche se sei disposto ad incontrare gentilmente lo sconosciuto, la sua spada sguainata ti fa capire che le sue attenzioni non sono altrettanto amichevoli. Perciò impugni anche tu la spada per fronteggiare il suo attacco.
Per sapere i punteggi di Forza e di Scherma del tuo avversario devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento») prima di iniziare il duello.
Chi possiede il punteggio di Agilità più alto può mettere a segno il primo colpo. Se siete pari, dovete gettare un dado a testa. Chi ottiene il numero più alto può colpire per primo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento decidessi di interrompe-

re il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al 7.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **314**.

269

Tiri fuori la mappa che hai trovato addosso allo Zombi, e la mostri a Darian. Decidete che uno di voi dovrebbe arrampicarsi su un albero per individuare almeno uno dei punti di riferimento indicati sulla mappa. Il prescelto deve gettare i dadi e ottenere un numero uguale o inferiore al suo punteggio di Agilità. In caso diverso cadrà, e perderà 1 punto di Forza ad ogni tentativo. Quando il prescelto avrà raggiunto la cima dell'albero, vai al **317**.

270

Sollevi coraggiosamente il capo e guardi il Drago negli occhi: con tua grande sorpresa vedi che li ha chiusi.
«Distogli lo sguardo, ora» ti dice riaprendo le palpebre. Obbedisci immediatamente, fissando la mascella enorme e vedi le sue zanne brillare mentre riprende a parlare.
«Hai superato la prova» dice il Drago. «Ritengo che tu sia degno di entrare nella Valle. Ma non pensare che le prove siano finite. Devo avvertirti di cosa potrai trovare qui. Sappi che i sogni fatti nella Valle hanno l'efficacia della realtà. Quello che sognerai qui si avvererà al risveglio, fintantoché riuscirai a tenerlo sotto controllo con la forza di volontà. Ma chi può dominare i propri sogni? Nell'animo umano si celano pericoli, pericoli che ritroverai qui. Ti avverto, Issel: qui potresti morire, ucciso da qualche apparizione creata dal male

che si nasconde in ogni uomo. Se morirai nel sogno, il mostro che ti avrà ucciso tornerà al tuo posto nel mondo dei vivi».
Impressionato, ascolti la conclusione del discorso del Drago. «È per tale ragione che questo luogo viene chiamato Foresta Piangente» dice. «Gli esseri d'incubo, creati dalle stesse menti dei Sognatori che hanno ucciso, vagano per questi boschi nel disperato tentativo di tornare dal mondo di sogno da cui sono venuti. Se tu dovessi morire, Issel, ci sarà un altro mostro a sbarrare la strada agli altri».
L'animale di bronzo inizia a svanire in un alone di luce, pronunciando queste ultime parole: «Sogna bene» dice. «E sogna saggiamente...»
Alzando gli occhi vedi che il Drago è scomparso; ti senti improvvisamente molto stanco, perciò ti dirigi a passi malfermi verso un punto dove riposare tranquillamente sull'erba, e ti addormenti. Vai al **233**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

Issel:
233

Darian:	**156**	311
	altro	233

271

Riferisci subito a Darian ciò che hai visto nel lago; discutete per un po', e giungete alla conclusione che non ci si deve fidare dell'eremita. Ma che farete?

Vi allontanate dal vecchio e dal lago (vai all'**88**)? O gli riferite ciò che avete visto e i vostri sospetti (vai al **221**)?

272

Decidi che devi uccidere Darian prima che lo faccia lui, quindi sguaini la spada e lo attacchi. Riesce a scansare il primo fendente ed estrae rabbiosamente la propria arma, anche se il tuo assalto improvviso lo ha sconcertato.
Dovresti già avere i punteggi di Forza e di Scherma di Darian sul tuo Foglio d'Identità, ma prima di iniziare il duello, accertati che siano aggiornati.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **271**.
Se vinci, vai al **141**.

273

Subito si materializza un corpo umano rinsecchito, dal volto contratto e butterato, che porta in capo una corona ammaccata. Un ghigno si dipinge su quel volto orribile quando l'essere comprende di trovarsi in pericolo: infatti, non appena prende sostanza, la nube di spiriti inferociti lo cattura mentre tu approfitti della situazione per fuggire. Ti guardi indietro per un istante, e vedi la creatura incapace di difendersi sotto l'assalto degli spettri. E ad un tratto ne riconosci le fattezze, sono perfettamente identiche alle tue!
«Issel, sono il tuo *alter ego*, il tuo lato cattivo. E tu mi hai distrutto! Che tu sia maledetto!» urla.
Fuggi all'entrata del pozzo. Vai al **196**.

274

«Dignità» dici. «Per essere re devi avere grande dignità e grande autorità».
La Sfinge scuote la testa. «No, giovane Cercatore» ti dice, rattristata, «non è esatto. Un re può avere dignità, ma anche ridere e scherzare con i sudditi; non è questo che conta. Devi ancora liberarti di

molti pregiudizi. Non posso permetterti di entrare nella Valle per sognare di diventare re, se non sai nemmeno ciò che comporta una carica così importante. No, Issel, hai ancora molto da imparare».
Prima che tu possa dire una parola, sprofondi nelle tenebre e perdi i sensi.
Quando riapri gli occhi ti trovi sulla Grande Strada Orientale, fuori dalla Foresta Piangente. Non c'è traccia di Darian. Nubi temporalesche si stanno accumulando sopra di te e sembra proprio che stia per piovere. Sei stato cacciato dalla foresta quando eri quasi in vista della Valle dei Sogni. Puoi ripetere il tentativo (tornando all'**1**), ma per il momento la tua avventura termina qui.

275

Tu non riesci a trovare in tempo un appiglio e cadi nel trabocchetto, ma Darian ce l'ha fatta e ti guarda dall'alto. Getta un dado e moltiplica per 2 il numero uscito; saprai così quanti punti di Forza hai perduto.

Se arrivi a 0 significa che sei morto, e Darian non potrà tirarti fuori dal trabocchetto.
Se invece il tuo punteggio di Forza resta maggiore di 0, il tuo amico potrà tenderti una mano ed aiutarti ad uscire (vai al **333**).

276

Perdi 1 punto di Forza. L'incantesimo Rivelapericoli dice che qualcosa di minaccioso si sta avvicinando alle tue spalle. Ti giri di scatto e vedi un'apparizione spaventosa che riconosci subito dall'odore: uno Zombi, e cioè un cadavere in putrefazione, sta venendo verso di te. In una mano impugna un lungo tridente e nell'altra una grande rete. La creatura tiene gli occhi inespressivi fissi davanti a

sé e cammina sobbalzando sulle gambe malferme. Emana un fetore tale che devi fare uno sforzo per non vomitare.

Vuoi restare a combattere lo Zombi (vai al **259**)? O tenterai la fuga (vai all'**81**)?

277

Un gigantesco verme corazzato esce a precipizio dal bosco, muovendo la testa a scatti, a destra e a sinistra, e dirigendosi imperterrito verso di te. Puoi anche conoscere moltissimi incantesimi, ed essere abilissimo con la spada, ma non riuscirai a far nulla per fermare questa creatura che occupa tutta la radura con il suo corpo viscido: infatti ti schiaccia *prima che tu possa muovere un passo.*
La tua avventura termina qui.

278

Scavalchi il corpo dello Zombi, che ancora si contorce, per esaminare quello di Darian, e non puoi trattenere le lacrime per la sorte del tuo valoroso amico. Le due creature non-morte non rappresentano più una minaccia, quindi le osservi da vicino, chiedendoti chi possa averle mandate e perché. Una di esse porta una cintura alla quale è appeso un borsellino di pelle. Guardi all'interno e trovi un pezzo di pergamena ripiegata dall'aspetto fragile, che apri con cautela, allontanandoti un po' dai cadaveri.
Con tua grande sorpresa scopri che si tratta di una mappa della Foresta Piangente. Vi sono indicati soltanto sei punti di riferimento, ma uno di essi è la Valle dei Sogni! Gli altri cinque sono: la Sfinge, la Grotta Luminescente, l'Obelisco, il Lago degli Specchi e la Città del Popolo della Foresta. Se la costruzione di pietra che intravedi poco lontano,

tra gli alberi, è l'Obelisco segnato sulla mappa, sei molto vicino alla Valle dei Sogni. Con un ultimo sguardo al corpo del tuo amico defunto, vai al **155**.

279

Non ne sei del tutto sicuro, ma pensi che la figura in piedi accanto al lago sia la stessa che hai visto fuggire dalla radura due notti fa, quando hai incontrato Darian e ti sei accampato insieme a lui. Se è davvero lo stesso individuo, non può avere intenzioni amichevoli. Decidete assieme sul da farsi.

Lo affrontate (vai al **221**)?
O fingete di non averlo mai visto prima (vai al **54**)?

280

I soldati si arrestano, e quando il cavaliere solitario si avvicina al tuo esercito, i tuoi uomini indietreggiano per lasciarlo passare. L'uomo salta la prima fila delle opere di difesa e si ferma davanti a te, trattenendo il cavallo.
«Theo, con quale diritto occupi il trono di Franzos? È mio, per diritto di discendenza!» gridi.
«Per diritto di guerra» replica l'altro. «Ho fatto sì che questo regno sia temuto da tutti. Le nostre conquiste sono...»
Lo interrompi con queste parole: «E gli orfani? Hai portato a Franzos soltanto morte e sofferenze, quindi dovrò liberare queste terre dalla tua presenza».
«Allora morirai!» grida, e prima che tu possa reagire ti scaglia addosso una lancia. Getta i dadi.

Se ottieni un numero uguale o inferiore al tuo punteggio di Agilità, riesci ad evitare la lancia e vai al **349**.
Altrimenti, vai al **170**.

281

Sotto sono elencati due gruppi di luoghi situati nella Foresta Piangente. Per poter trovare la Valle dei Sogni devi averne visitati almeno due.

Sfinge	Grotta Luminescente
Città del Popolo della Foresta	Obelisco
Palazzo dello Stregone	Lago degli Specchi

Se hai visitato almeno un luogo per ciascun gruppo, vai al **23**.
Se hai visitato luoghi appartenenti ad uno solo dei due gruppi, vai al **94**.

282

Ti precipiti verso il cervo urlando a perdifiato: l'aquila si libra nel cielo scomparendo alla vista, e il cervo è salvo. Fissi il cielo con la spada sguainata per qualche minuto, finché non sei sicuro che il pericolo alato non si ripresenterà. Vai al **285**.

283

Il guerriero giace morto ai tuoi piedi. Sollevi la spada e ti accingi ad affrontare i suoi compagni e a morire, ma sono spariti! Il Drago Guardiano, senza traccia di ferite, è accucciato davanti a te con la testa di bronzo appoggiata ad una zampa. Rotea gli occhi che mandano scintille, e tu ti affretti a distogliere lo sguardo, perché si dice che guardare un Drago negli occhi provochi la pazzia.
«È stato un atto di coraggio, Issel» ti dice. «Ma dimmi, perché l'hai fatto? Non mi dovevi nulla».
Alzi stancamente le spalle: «Era una questione d'onore» rispondi.

Il Drago sbatte le palpebre: «Hai rischiato la vita per me per una questione d'onore?» ti chiede.
Scuoti la testa: «Non soltanto per quello. Dovevo farlo. Se me ne fossi andato e li avessi lasciati a torturarti, sarei stato in parte responsabile delle tue sofferenze, e non volevo». Esausto ti metti a sedere, appoggiandoti con la schiena a qualcosa che si rivela l'altra zampa del Drago, ma non te ne importa.
«Onore e responsabilità» mormora il Drago, e la sua voce somiglia ad una dolce brezza. «Sono queste le qualità che più si adattano ad un re». Per un lungo istante le parole del Drago non hanno alcun significato, ma ad un tratto capisci che cosa ti sta dicendo. Alzi lo sguardo, sconcertato.
La creatura fa cenni di assenso con l'enorme testa. «Theo, Re di Franzos, è morto» dice. «Queste terre hanno un nuovo re. Lunga vita a Re Issel!» Ora vai al **9**.

284

Sforzandoti di ignorare i tuoi sinistri presentimenti decidi di dirigerti verso sud, dando per scontato di poterti affidare al tuo senso dell'orientamento anche in questa foresta. Ma prima che tu possa allontanarti dall'albero, senti un dolore acuto ad una gamba. Perdi 2 punti di Forza.
Ti giri e scopri la fonte di quel dolore e del tanfo che ti giunge alle narici: a nemmeno 2 metri di distanza c'è un orribile Zombi, un morto ritornato in vita. I suoi occhi vuoti non ti vedono, ma in una mano impugna il manico del tridente che ti ha infilzato nella gamba. Lo estrae con uno strattone per colpirti ancora, e vedi che nell'altra mano tiene una grande rete.

Combatti contro lo Zombi (vai al **259**)?
O tenti di fuggire (vai all'**81**)?

285

Il cervo ti guarda impassibile, e all'improvviso si trasforma in una fanciulla. Pietrificato per la sorpresa, vai al **342**.

286

La griglia di ferro si solleva lentamente; quando arriva a metà, ti ci infili sotto e poi la lasci andare. Vai al **67**.

287

Se sei tu ad usare l'incantesimo Rivelapericoli, ricorda che perdi 1 punto di Forza. L'incantesimo non rivela nulla; è come se non ci fosse nessuno nella foresta, a parte voi due. Vai al **108**.

288

Una figura incappucciata appare da dietro una svolta, e si ferma quando vede che sei lì ad attenderla.

Sguaini la spada (vai al **323**)?
O alzi la mano in un gesto amichevole (vai al **338**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		323	**338**
Darian:	**195**	323	66
	170	165	338
	259	22	22

289

Il sentiero ti conduce al di là di un ponticello di pietra, verso un piccolo villaggio di capanne dal

tetto di paglia circondato da una palizzata di legno. Il sentiero entra nel villaggio attraverso un cancello aperto, ma quando ti avvicini all'entrata una voce incorporea ti parla all'orecchio: «Non entrare» ti ammonisce.
Un avvertimento tanto misterioso dev'essere importante.

Lo ignori ugualmente, dirigendoti verso il cancello (vai al **105**)?
O tenti di parlare con l'interlocutore sconosciuto (vai al **156**)?

290

Non dimenticare che hai perso 4 punti di Forza. Liberandoti dal sortilegio fuggi nella foresta, e non ti fermi finché la Grotta non è fuori vista. Solo allora ti fermi a riflettere: deve trattarsi della Grotta Luminescente segnata sulla mappa che hai trovato addosso allo Zombi. Ora che hai scoperto un punto di riferimento, ti basterà trovarne un altro per poterti dirigere facilmente alla Valle dei Sogni. Vai al **50**.

291

Riapri gli occhi nella Valle dei Sogni. Tutto sembra normale e anche Darian è seduto accanto a te. Gli descrivi in fretta il tuo sogno e gli chiedi se il suo fosse simile. Il tuo compagno annuisce. Può essere vero? Davvero possiedi l'immortalità e il trono di Franzos? Con i nervi tesi guardi Darian frugare nello zaino, da cui estrae uno strano amuleto.
«È vero!» grida, ed entrambi siete sopraffatti dall'eccitazione, ma il vostro buonumore viene immediatamente cancellato da un tuono e da una sorta di terremoto. Vai al **45**.

292

Forse il torrente che avete appena attraversato conduce alla Valle dei Sogni. Discuti con Darian se sia il caso di seguirlo.

Se decidete di seguirlo, vai al **243**.
Se no, vai all'**80**.

293

Ti avvicini all'entrata della grotta ed entri; e in quello stesso istante un potente sortilegio ti trascina irresistibilmente all'interno.

Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi tentare di liberarti andando al **290**.
Se non possiedi l'incantesimo o non vuoi usarlo, vai all'**83**.

294

Rifiutate scuotendo la testa. «Il vero Guardiano della vera Valle dei Sogni non chiederebbe mai denaro» dici, e Darian è d'accordo con te.
Il vecchio vi guarda con espressione torva: «Se non pagherete con le buone, dovrete farlo con le cattive» dice, e fa un passo indietro estraendo un pugnale da sotto il mantello. In quell'attimo uno spadaccino sbuca dal suo nascondiglio ed entrambi si preparano a combattere. Dovrete affrontarli; il vecchio attaccherà te e lascerà Darian allo spadaccino. Se riuscirai ad uccidere il tuo avversario, potrai aiutare il tuo compagno.

Vecchio	Pugnale 8	Forza 4
Spadaccino	Spada 7	Forza 6

Se riuscite ad ucciderli e a sopravvivere entrambi, vai al **235**.

Se tu li sconfiggi ma Darian muore, vai al **168**.

295

Non date nulla al mendicante, e mentre fate per andarvene quello vi assale. Non potete ragionare con quell'uomo, reso folle dalla disperazione, quindi dovrete combattere. Il mendicante vi attaccherà entrambi, a turno, iniziando da Darian.

Mendicante	Spada 9	Forza 8

Se riuscite ad ucciderlo e a sopravvivere entrambi, vai all'**84**.
Se Darian viene ucciso ma tu riesci a sconfiggere il tuo avversario, vai al **5**.

296

«Non posso farti false promesse» dici risolutamente.
Il capo del Popolo della Foresta annuisce ridacchiando. «Sono contento che tu abbia risposto in questo modo» dice. «Non avrei mai creduto a nessun'altra risposta. Penso che sarai un ottimo re, se sopravviverai alla Valle. Ma prima di entrare dovrai passare dalla Sfinge; non esistono altre vie a noi note, e ti faremo da scorta. Buona fortuna, Issel. E ricordati di noi, quando siederai sul trono che ti spetta!»
Lo ringrazi, e vieni condotto via da una piccola scorta che ti accompagna lungo un tortuoso sentiero, finché non trovate la strada sbarrata da un cancello di legno. Vi fermate, e ad un tratto una grossa testa spunta da sopra il cancello, fissandovi con occhi di pece.
«Ti abbiamo portato un Cercatore» grida uno della scorta.» «Ti chiediamo di trattarlo gentilmente».

La creatura fa un cenno con la grossa testa e tende un'enorme mano pelosa, sollevandoti da terra. «Lo giudicherò rettamente» tuona. Vai all'**82**.

297

Ansimante osservi il corpo dell'uomo che hai appena ucciso. Ti dispiace di dover attaccare tutti quelli che incontri nella Foresta Piangente, ma non permetterai a nessuno di ostacolare la tua ricerca della Valle dei Sogni. Scavalchi il cadavere e prosegui lungo il sentiero. Vai al **155**.

298

Ti sporgi e aiuti Darian ad uscire. Mentre si sta spolverando i vestiti, la sezione di pavimento che si era aperta torna silenziosamente al suo posto. La evitate cautamente e avanzate verso il vecchio addormentato. Vai al **97**.

299

Il Drago piomba su di te con tutto il peso, schiacciandoti le gambe sotto una delle enormi zampe.
«Sciocco mortale! Pensavi di intrappolarmi qui? Ed ancora più sciocco sono stato io, perché avrei dovuto ucciderti prima! Come potrai sostituirmi, ora? Sono condannato a rimanere qui finché un altro non porterà a termine l'impresa. Sei stato coraggioso, ma alla fine ti sei dimostrato indegno. Addio, Re Issel!» tuona il Drago.
La creatura ti si getta addosso, e così sei costretto comunque a rimanere nella Valle in eterno.
La tua avventura termina qui.

300

Non siete in grado di formulare l'incantesimo della Psicocinesi, quindi non potrete liberarvi dal sor-

tilegio dell'eremita. Restate immobili mentre l'uomo vi si avvicina; si ferma accanto a voi e vedete che ha in mano un pugnale. Con un sorriso sardonico taglia la gola a Darian, il cui sangue macchia l'erba tenera della Valle, e poi si dedica a te, senza che tu possa far nulla per fermarlo.
La tua avventura termina qui.

301

Cerchi di prepararti un giaciglio il più comodo possibile, stendendoti sul terreno gelido con la spada a portata di mano; e finalmente riesci ad addormentarti. Vai al **77**.

302

Vi avvicinate guardinghi al basso muretto di pietra che circonda il Lago degli Specchi, e l'eremita vi indica l'acqua apparentemente normale.
«Osservate attentamente» dice, «e concentratevi su quello che desiderate maggiormente vedere. Se lo farete nel modo giusto, il lago ve lo mostrerà. Ognuno vede una cosa diversa, ognuno vede ciò che deve veramente sapere».
Per un attimo i raggi di sole che brillano sulle acque del lago vi abbagliano, ma socchiudete gli occhi e vi chinate per guardare. Su cosa ti concentri?

Se pensi al trono perduto e al tuo desiderio di diventare re, vai al **199**.
Se pensi alla Valle dei Sogni e al modo di trovarla, vai al **169**.
Se pensi allo strano eremita che hai incontrato, vai al **52**.

303

Pensi che la prudenza è l'alleata migliore del corag-

gio, e perciò ti allontani dal sentiero per addentrarti nella foresta nella direzione in cui pensi si trovi la Valle, ma nonostante tutte le tue precauzioni vieni scoperto. Un'enorme mano pelosa sbuca dagli alberi, ti afferra e ti solleva in aria, stringendoti troppo forte perché tu possa impugnare la spada. Due enormi occhi neri ti fissano: sei nelle mani di una gigantesca Sfinge! Prima di pensare alla magia, vai all'**82**.

304

Nascosto tra la vegetazione osservi terrorizzato un enorme verme corazzato che sbuca dagli alberi. Il corpo viscido e massiccio si sposta rapidamente, mentre la testa oscilla da una parte all'altra in cerca di una preda da divorare. Dev'essere lungo più di 60 metri e alto almeno 10. Se tu fossi rimasto dov'eri, ti avrebbe schiacciato inesorabilmente. Resti a guardarlo intimorito finché non scompare, e solo allora prosegui guardingo il cammino. Ora sai perché il sentiero era così pulito! E stranamente il sottobosco ed i suoi pericoli non ti sembrano più così minacciosi. Vai al **256**.

305

Non siete riusciti ad aggrapparvi e scivolate in fondo ad uno stretto pozzo. Ora dovreste gettare un dado a testa e moltiplicare per 2 il numero ottenuto, per sapere quanti punti di Forza avete perso.

Se il punteggio anche di uno solo dei due si riduce a 0, morite entrambi, intrappolati nel sogno comune.
Se invece ad entrambi restano 1 o più punti di Forza, riuscite ad uscire dal pozzo aiutandovi l'un l'altro (vai al **176**).

306

La prima ondata nemica infrange la linea di difesa, e due degli uomini di Theo riescono a penetrare e ad avvicinarsi a te. Devi affrontarli.

Primo soldato	Lancia 6	Forza 4
Secondo soldato	Lancia 5	Forza 6

Se vinci, vai al **92**.

307

Uno stretto sentiero conduce alla valletta che hai visto dall'albero.

Segui il sentiero (vai al **155**)?
O torni nella foresta per continuare a cercare la Valle dei Sogni (vai al **131**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel: **155**	**131**
Darian:	**18**	72	131
	altro	155	131

308

Volgi le spalle all'uomo che hai appena svegliato e ti rifugi tra gli alberi. Dopo un po', sicuro di non essere seguito, rallenti il passo e le pulsazioni del tuo cuore ritornano normali. È pericoloso avvicinarsi di soppiatto agli sconosciuti nel cuore della notte, specialmente quando sono tanto coraggiosi da accendere un fuoco ed addormentarsi tranquillamente. Ritornato al tuo accampamento, cadi in un sonno agitato. Quando ti svegli, vai al **246**.

309

All'alba siete già svegli e ansiosi di muovervi. Se avete perso punti di Forza, il giorno (o la notte) prima, potete recuperarli. Vai al **340**.

310

Una decina di metri più avanti il corridoio si interrompe improvvisamente; una profonda voragine ti separa dal resto della galleria.

Tenti di superarla con un salto (vai al **237**)?
O torni indietro fino al bivio per prendere la galleria di sinistra (vai al **67**)?

311

Mentre sei seduto sull'erba tenera, scorgi un movimento all'entrata della Valle e vedi uno sconosciuto varcare la soglia; ha una spada alla cintura e un'espressione risoluta sul volto.
Quando ti vede viene verso di te, getta a terra lo zaino e ti saluta con un sorriso tirato. È Darian, un apprendista mago, venuto nella Valle dei Sogni per sognare il segreto per trasformare il piombo in oro. Il suo viaggio nella Foresta Piangente è stato arduo e faticoso quanto il tuo, ma alla fine ha raggiunto la meta. Volete sognare contemporaneamente?

Se decidete di sognare assieme, vai al **42**.
Altrimenti, vai al **31**.

312

Ti avvicini al cancello e bussi, ottenendo immediatamente risposta. Una testa enorme dai penetranti occhi neri spunta da sopra il cancello, seguita quasi immediatamente da una grossa mano pelosa che ti afferra saldamente e ti solleva in aria. Sei nelle grinfie della Sfinge degli Enigmi. Vai all'**82**.

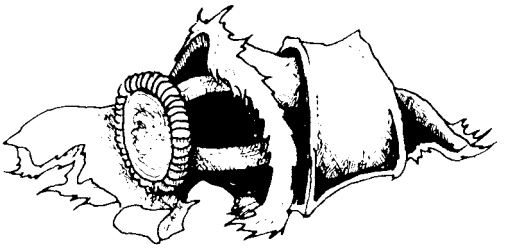
313

Decidete di sognare assieme e vi sdraiate all'ombra di un albero. Conversate per qualche minuto, ma le pause si fanno sempre più lunghe, finché chiudete gli occhi e vi addormentate.
Prima di continuare, riporta la Forza al punteggio originario e assicurati che Darian faccia lo stesso. Vai al **207**.

314

Vi avvicinate guardinghi e vi presentate. Vieni a sapere che Darian è un apprendista mago, e gli racconti le tue esperienze più recenti.

Continui le ricerche della Valle dei Sogni da solo (vai al **185**)?
O prosegui con Darian (vai al **340**)?



315

Ti sistemi nella forcella tra due grossi rami, e ti assicuri ai rami vicini con delle corde, avvolgendoti in una specie di bozzolo che ti impedirà di cadere nel corso della notte. Quando prendi lo zaino per toglierne qualcosa da mangiare, intravedi un fuoco tra il fogliame, a circa un miglio di distanza. Ti chiedi chi possa arrischiarsi ad accendere un fuoco, in una foresta abitata da creature pericolose come quelle che hai visto e di cui hai sentito parlare.

Vai a vedere chi ha acceso il fuoco (vai al **344**)? O lo ignori e rimani al sicuro nel tuo nascondiglio (vai al **114**)?

316

Mangiate e bevete continuando a camminare lungo il sentiero, spinti dalla speranza che la Valle dei Sogni si trovi a poca distanza. Siete talmente ansiosi di andare di buon passo che non vi accorgete della trappola che vi attende. Mentre passate sotto due grandi salici, i loro rami pendenti vi afferrano saldamente alla gola impedendovi di respirare.

Dovete agire in fretta. Darian deve liberarsi prima di poterti aiutare. Dovrai tagliare a colpi di spada i rami che ti stanno strangolando, ma ciò dovrà avvenire in tre scontri, altrimenti lo strano albero ti strozzerà.

Albero Strangolatore	Rami:	strangolano in 3 scontri
	Forza 4	

Se riuscite entrambi a liberarvi, vai al **125**.
Se sopravvivi soltanto tu, vai al **210**.

317

A poca distanza scorgi una valle boscosa, al centro della quale sorge una colonna di pietra che supera in altezza gli alberi circostanti. Potrebbe trattarsi dell'Obelisco segnato sulla mappa! Pieni di speranza, vi avviate in quella direzione. Vai al **126**.

318

Ti svegli con dei clamori di battaglia nelle orecchie. Accanto a te c'è un soldato che ti scuote per le spalle. «Svegliati, mio signore, ci stanno attaccando! Re Theo ci è addosso e il suo esercito avanza in forze» dice con il panico nella voce.

Ti alzi faticosamente in piedi, e vedi ondate su ondate di soldati impellicciati avanzare verso le tue truppe. Pochi uomini preziosi si apprestano a respingere l'attacco, e nonostante la disparità numerica sono decisi a combattere all'ultimo sangue.

A capo dell'orda nemica c'è un uomo alto a cavallo, vestito di bianco. «È Re Theo, e vuole la nostra testa prima dell'alba» dice il soldato che ti sta accanto. Devi decidere sul da farsi.

Combatti in prima linea (vai al **249**)?
O ti esponi personalmente, sfidando Re Theo ad un duello all'ultimo sangue (vai al **280**)?

319

Acconsentite e vi aggregate al mago, che si presenta come Kippan. Quando vi avvicinate al Drago, tu sguaini la spada e Darian china il capo, preparandosi a formulare un incantesimo. Poi, mentre gli altri indietreggiano per permettervi di avvicinarvi ulteriormente alla creatura, tu meni un fendente e Darian pronuncia la sua formula.

Ma il risultato non è precisamente quello atteso. La caverna e i suoi occupanti svaniscono, e tu e Darian vi ritrovate nella Valle dei Sogni. Un'ombra nera vi sovrasta, e alzando lo sguardo vi trovate faccia a faccia con il Drago.

«Un vero Sognatore si contraddistingue perché pensa sempre prima di agire, e se in quest'occasione voi avete pensato prima di agire, siete doppiamente da condannare. Addio, crudeli esseri umani». Ciò detto, piomba su di voi come un maglio e vi schiaccia.

La tua avventura termina qui.

320

Da questa parte della radura trovate un sentiero che va verso ovest. Dopo alcuni minuti di cammino la vegetazione si dirada, e riesci a scorgere davanti a te un ruscello che scorre verso sud. Decidi di seguirlo e poco dopo senti delle voci in lontananza. Quando ti avvicini, vedi sull'altra sponda un gruppo di soldati che sulla tunica reca lo stemma di Franzos; si prendono un po' di riposo sotto gli alberi mentre i cavalli si abbeverano, ma non appena vi vedono balzano in piedi e si inchinano rispettosamente.

«L'hai trovata, mio signore! Avevamo quasi perso le speranze» esclama il sergente.

«Aiutatemi a farla passare» dici.

«No, mio signore, non possiamo guadare il torren-

te e non puoi farlo nemmeno tu. Se ciò accadesse, resteremmo per sempre imprigionati nel tuo sogno. C'è un motivo per la presenza della Principessa Issella accanto a te, ma se anche noi ci unissimo a voi sarebbe un disastro. Devi tornare indietro e far venire Issella con noi, non puoi esistere con lei nel mondo reale prima che lei esista realmente nel tuo». Perplesso, vai al **324**.

321

«Responsabilità» dici. «Il sovrano deve avere la responsabilità dei suoi sudditi».
La Sfinge sorride, e i contorni del suo corpo tornano precisi. Guardi nell'altra mano del mostro e vedi che anche Darian sorride: entrambi avete risposto correttamente.
«Ben fatto, giovani Cercatori» dice la bestia alata. «Avete risposto esattamente. Vi auguro buona fortuna!» Con queste parole vi rimette a terra dall'altra parte della barriera di legno e vi lascia andare. Mentre vi allontanate, scambiandovi congratulazioni, la creatura magica svanisce dietro di voi in un alone di luce.
Proseguite lungo il sentiero, e dopo una stretta curva vi fermate attoniti di fronte ad una scena stupefacente.
Davanti a voi si trova l'entrata della Valle, ma non è affatto come ve l'aspettavate dopo il pericoloso viaggio nella Foresta Piangente. Un ruscello argentino sgorga in superficie al centro di una radura erbosa, formando un laghetto tra le rocce per poi sparire di nuovo nel sottosuolo prima di raggiungere i margini della foresta. Alcuni salici piangenti accarezzano il laghetto con le loro fronde, e dappertutto si sente un profumo di fiori. Due rocce coperte di muschio formano un rifugio naturale mentre una serie di pietre più piccole, accurata-

mente disposte in circolo, indica il luogo in cui generazioni di Cercatori hanno acceso i loro fuochi da campo. Il tappeto erboso è morbido e invitante e i raggi solari che filtrano tra gli alberi conferiscono al luogo un'atmosfera magica.
Fate per proseguire, ma restate pietrificati all'udire un ruggito potentissimo; quando vi girate vedete uno spettacolo assolutamente inatteso: un enorme Drago di bronzo. Darian emette un grido strozzato e si inchina profondamente, mentre tu ti affretti a seguire il suo esempio. È un'esperienza sconvolgente incontrare una di queste antiche creature; pensavi che fossero estinte. Vai al **189**.

322

«Allora devi andare, Issella; non posso tenerti con me. Chissà quali pericoli ci attendono» replichi.
«Grazie, padre» dice la fanciulla.
Si alza in punta di piedi per baciarti e poi attraversa di corsa il ruscello. I soldati l'aiutano a montare a cavallo, ti salutano e poi si allontanano al galoppo tra gli alberi. Soddisfatto torni lentamente alla Valle. Vai al **79**.

323

Il tuo avversario sguaina la spada e ti attacca. Per trovare i suoi punteggi di Forza e di Scherma devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte. Trascrivili sul tuo Foglio d'Identità (se vuoi puoi usare una delle caselle «Combattimento») prima di iniziare il duello.
Chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Se siete pari, lanciate un dado a testa, e quello che otterrà il numero più alto potrà colpire per primo. Se volete servirvi della magia, l'incantesimo formulato da chi è in possesso del punteggio di Agilità più alto avrà effetto

prima di quello dell'avversario.
Se in qualsiasi momento tu decidessi di interrompere il duello, devi rinunciare a colpire quand'è il tuo turno e chiedere a Darian di fare lo stesso. Se rifiuta, può colpirti.

Se vinci, vai al **217**.
Se riesci ad interrompere il duello, vai al **338**.

324

Credi a quello che dicono? Prima che tu possa riflettere sulle loro parole, Issella parla: «Padre, ora sono al sicuro. Devi tornare alla Valle. Ci incontreremo di nuovo in futuro» ti dice in tono confortante.

La lasci andare (vai al **322**)?
O la fai restare con te (vai al **69**)?

325

Anche se a malincuore, concludi che non puoi concedere a Darian il beneficio del dubbio, quindi ti rialzi e sguaini immediatamente la spada per affrontarlo. Ma lui impugna già la sua, e devi difenderti. Sarà un duello all'ultimo sangue.
Dovresti già avere i punteggi di Forza e di Scherma di Darian sul tuo Foglio d'Identità, ma controlla che quello di Forza sia aggiornato. Se vinci, vai al **141**.

326

Osservi il corpo dello Zombi, e resti impietrito di fronte all'incredibile metamorfosi che subisce. La carne putrefatta si dissolve, mentre lo scheletro si allunga e cambia forma. Quando la trasformazione si è completata, sull'erba verde giace uno scheletro perfetto, senza traccia delle tremende ferite che gli avevi inferto solo pochi minuti fa. Il teschio

candido ghigna come se volesse accusarti silenziosamente, e tu decidi di allontanarti da questo posto il più in fretta possibile. Vai al **162**.

327

Uno degli uomini vestiti di verde ti dice che sei entrato nel regno del Popolo della Foresta; quindi ti chiede il motivo della tua venuta. Quando gli riferisci che stai cercando la Valle dei Sogni, il suo volto si oscura e dice che devi parlare con il suo capo.

Ti conduce lungo sentieri ben mimetizzati, fino alla base di un grosso albero; una lunga scala di corda porta ai rami più bassi, e mentre sali ti accorgi che gli alberi circostanti sono abitati da una moltitudine di persone. Ecco la dimora del Popolo della Foresta.

Dopo aver raggiunto una piattaforma di legno posta sui rami inferiori dell'albero, ti presentano al capo del Popolo della Foresta, un uomo imponente dall'aspetto autoritario, avvolto in un mantello verde. In risposta alle sue domande gli dici che speri di veder riconosciuti i tuoi legittimi diritti attraverso la Valle dei Sogni. Dopo di che alza un sopracciglio e si sporge verso di te.

«E una volta divenuto re» ti dice, «che farai? Molti di noi sono fuorilegge, uomini che hanno commesso dei crimini ed hanno scelto di vivere in esilio quassù, piuttosto che affrontare la legge. Che farai, dunque?»

È una domanda trabocchetto; quando sarai re sarà tuo dovere far rispettare la legge, ma ti arrischierai a dirlo a quest'uomo?

Se gli dici che hai intenzione di perdonare tutto il Popolo della Foresta, vai al **339**.

Se gli dici che non puoi promettere nulla a coloro

che, per loro stessa ammissione, hanno infranto la legge, vai al **296**.

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		339	**296**
Darian:	**265**	339	47
	altro	339	296

328

«Benvenuto, Re Issel. È da molto che ti aspettavo. Hai dimostrato clemenza e attitudine al comando, e ti sei liberato del tuo lato malvagio. Ora sei veramente erede al trono, ma c'è ancora qualcosa che devo chiederti» dice il Drago.
«Che cosa?» chiedi.
«Cosa vuoi che faccia della Valle? La mia missione è terminata: sei il primo ad aver superato tutte le prove a cui ti sei sottoposto. Vuoi che io distrugga la Valle, che l'abbandoni, o che le trovi un nuovo Guardiano? Fai attenzione, però, conterà la prima risposta».

Rispondi: «Distruggila» (vai al **228**)?
Rispondi: «Abbandonala» (vai all'**87**)?
O consigli al Drago di scegliere un nuovo Guardiano che lo sostituisca (vai al **251**)?

329

Immergendoti con cautela nell'acqua, ti dirigi a nuoto verso la riva opposta, ma a metà strada un vortice attrae la tua attenzione. Non riesci nemmeno a guardarlo che già senti i primi morsi alle gambe: il torrente è infestato da un branco di piranha! Non puoi far nulla contro quei feroci carnivori, e

in breve di te resta soltanto uno scheletro candido, perfettamente ripulito dai voraci pesci.
La tua avventura termina qui.

330

Il soldato giace morto ai tuoi piedi. Ripulisci la lama sulla sua tunica e ti poni la corona sul capo. «Soldati, a me!» gridi. Ora vai al **4**.

331

Sali a bordo della robusta barchetta, molli l'ormeggio e ti lasci trasportare dalla corrente. Non hai la possibilità di scegliere la direzione da seguire, perché la corrente è troppo forte e non potresti remare in senso contrario.
Per alcuni minuti navighi indisturbato, scrutando le rive in cerca di qualche segno di vita. Di certo in questa foresta ci sarà qualcuno che possa indicarti una via per raggiungere la Valle dei Sogni!
All'improvviso, dagli alberi che fiancheggiano la riva sinistra, un gruppo di arcieri ti scaglia addosso delle frecce micidiali che si conficcano nei fianchi della barchetta. Osservando attentamente la riva, scorgi numerose ombre che si spostano rapidamente seguendo i tuoi movimenti.

Contrattacchi (vai al **70**)?
Oppure ti arrendi, visto che non conosci il numero dei tuoi avversari (vai al **100**)?

332

Vi avvicinate guardinghi ad una delle caverne buie che si aprono nella collina e lanciate un sasso all'interno, ma senza ottenere risposta; così decidete di entrare. La caverna è vuota e sembra disabitata da molto tempo. Felici per aver trovato un rifugio, consumate un rapido pasto e vi assegnate

dei turni di guardia per la notte. Il primo tocca a Darian, e tu puoi metterti tranquillamente a dormire.
Ma ad un certo punto, nel cuore della notte, un boato terrificante ti sveglia di soprassalto. Apri gli occhi e non vedi niente: siete stati intrappolati da una frana! Darian è già in piedi, intento ad esaminare il cumulo di pietre, e ritorna con la notizia che è possibile scavare un varco per uscire. Ma cos'è che ha provocato la frana? Il pendio sopra la caverna sembrava abbastanza solido.

Usate l'incantesimo Rivelapericoli (vai al **248**)?
O cercate di scavare un varco per uscire (vai al **123**)?

333

Darian si sporge e ti aiuta ad uscire dal pozzo. Quando sei fuori, l'ampia sezione di pavimento che si era spalancata torna silenziosamente al suo posto. La evitate accuratamente e proseguite verso il vecchio addormentato. Vai al **97**.

334

Ti allontani dalla Valle dei Sogni, e dopo una curva ti ritrovi faccia a faccia con la Sfinge degli Enigmi. La creatura si inchina profondamente e poi si accuccia, tendendo una mano. «Monta» ti dice, e tu obbedisci.
«Dove devo portarti, mio signore?» ti chiede la Sfinge quando sei seduto sul suo dorso, tra le ali dorate. Il Drago deve averti detto la verità. Sei re!
«A Franzos» rispondi, e la Sfinge annuisce e si libra nel cielo. Mentre voli sopra la Foresta Piangente ti volti per guardare un'ultima volta la Valle dei Sogni, prima di rivolgere lo sguardo al futuro.
La tua avventura termina qui. Congratulazioni, Re Issel!

335

Mentre ti avvicini alla figura addormentata, quella si muove e apre gli occhi, ponendo istintivamente mano alla spada che ha accanto.

Sguaini anche tu la spada (vai al **129**)?
Alzi la mano in segno di saluto (vai al **268**)?
O torni di corsa nella foresta (vai al **308**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:		
		129	**268**	**308**
Darian:	**308**	129	268	308
	altro	129	314	308

336

Riesci a svegliarti molto facilmente, grazie alla tua forza di volontà. Apri gli occhi e ti metti a sedere, guardandoti intorno. Il corpo di Darian è sparito, ma non sei solo; poco lontano c'è il vecchio che hai visto in sogno. È sveglio e si guarda intorno con aria autoritaria, saettando gli occhi grigi da una parte all'altra, come per memorizzare ogni particolare della Valle. Alla cintura porta una spada che continua a toccare.
Appena ti vede, il vecchio sguaina la spada e ti si avvicina a passo deciso; anche tu metti istintivamente mano alla spada. Puoi scorgere una luce combattiva nei suoi occhi, e infatti si avventa su di te senza dire una parola: ti prepari a difenderti, consapevole che dovrai combattere contro il vecchio.

Se possiedi l'incantesimo della Psicocinesi, puoi servirtene per immobilizzarlo (vai al **159**).
Altrimenti dovrai combattere con lui all'ultimo sangue.

Se vinci, vai al **242**.

337

Tu e Darian precipitate attraverso la nuvola, e in mezzo a tutto quel biancore vi raggomitolate in attesa dell'impatto. Una frazione di secondo prima di toccare terra, però, ti svegli nella Valle dei Sogni e anche Darian si mette a sedere di scatto. Vi guardate con un sorriso, alzando le spalle. Vai al **164**.

338

Ora puoi parlare con Darian, e potete scambiarvi le vostre opinioni.

Se vuoi unire le tue forze con quelle di Darian nella ricerca della Valle dei Sogni, vai al **192**.
Se pensi che faresti meglio a proseguire da solo, congedati da lui e allontanati nella foresta (vai al **256**).

339

«Se diventerò re, perdonerò tutto il Popolo della Foresta» prometti.
L'uomo aggrotta le sopracciglia, scuotendo il capo. «Chi fa tanto facilmente delle promesse, non è detto che altrettanto facilmente le mantenga, giovanotto» dice. «Non ti credo, e per il bene di noi tutti non ti permetterò di portare avanti la tua missione. Non voglio nemmeno pensare a quante leggi ingiuste promulgheresti se diventassi re. No» conclude, ignorando le tue proteste, «ormai ho deciso. Guardie!»
Prima che tu possa sguainare la spada, o servirti della magia, senti un dolore acuto alla schiena e cadi, mortalmente ferito dalla spada di una delle guardie.

La tua avventura termina qui. Bisogna essere più cauti quando si fanno promesse per il futuro!

340

Procedete tra gli alberi orientandovi con il sole, diretti a sud, e vi addentrate sempre più nel cuore della Foresta Piangente. A mezzogiorno circa raggiungete una cascata, e notate che dietro c'è un sentiero battuto che entra in una galleria scavata nella roccia.

Seguite il sentiero dietro la cascata (vai al **138**)?
O proseguite il cammino ignorandola (vai al **119**)?

341

Quando si fa giorno sei già sveglio e pronto a partire. Ad un certo punto l'incendio dev'essere stato spento, perché non vedi più il fumo denso e non senti più l'odore del legno che brucia. Se gli abitanti della foresta sono riusciti a sopravvivere, ora stanno molto probabilmente pensando alla vendetta.
Esaminando la mappa, che sei riuscito a conservare attraverso le varie traversie, vedi che la Valle dei Sogni non è molto lontana dal regno del Popolo della Foresta. In base alla mappa dovrebbe esserci un sentiero non molto lontano dal punto in cui ti trovi: dopo pochi minuti di cammino lo raggiungi e guardi ancora una volta la mappa. Decidi quindi di seguirlo, prendendo a destra. Vai al **19**.

342

«Padre!» grida la fanciulla.
«Padre?» le fai eco, perplesso. «Chi sei?»
«Sarò tua figlia, Issella. Non vedi la somiglianza?» replica.
I suoi lineamenti sono infatti molto simili ai tuoi,

ma quale sortilegio l'ha mai portata da te?
«Padre, devi portarmi via di qui. I tuoi soldati mi cercano» prosegue.

La porti a est (vai al **16**)?
Oppure la porti a ovest (vai al **320**)?

343

Ripieghi accuratamente la mappa, ignorando il cadavere del tuo avversario, e volgi nuovamente lo sguardo allo Zombi. Resti di stucco al vedere l'incredibile trasformazione che sta subendo: la carne putrefatta si dissolve e lo scheletro si allunga e cambia forma. Quando la metamorfosi si è compiuta, sull'erba verde giace uno scheletro perfetto, senza traccia delle orribili ferite che gli avevi inflitto solo poco prima. Il teschio candido ghigna come se volesse accusarti silenziosamente, e decidi di lasciare questo posto il più in fretta possibile. Vai al **162**.

344

Ti insinui furtivamente tra gli alberi, diretto al luogo in cui avevi visto il fuoco, e ti fermi ai margini di una piccola radura al cui centro brilla un fuoco quasi spento; nell'aria fluttua qualche scintilla. Accanto al fuoco c'è un uomo addormentato.

Ti avvicini, manifestandogli la tua presenza (vai al **335**)?
O te ne vai, tornando al tuo accampamento (vai al **258**)?

345

«Responsabilità» dici. «Un sovrano deve avere la responsabilità dei suoi sudditi».
La Sfinge sorride e i contorni del suo corpo ridiventano precisi. Guardi l'altra mano della creatu-

ra, ma hai la brutta sorpresa di vedere che Darian non è più lì.
La Sfinge risponde in tono grave alla tua espressione stupita. «Non era pronto per entrare nella Valle dei Sogni, giovane Issel. Non ho potuto permetterglielo, ma non è morto. Dovrà semplicemente ritentare un'altra volta, quindi non preoccuparti per lui. Hai risposto esattamente, e perciò mi congratulo con te». Ti posa delicatamente a terra dall'altra parte del cancello e ti parla ancora una volta con la sua voce profonda. «Cammina ancora per un po', giovane futuro re» dice, «e troverai il tuo sogno».
Ancora confuso dalla sparizione di Darian, ti allontani dalla Sfinge e prosegui lungo il sentiero diretto alla Valle dei Sogni. Vai al **19**.

346

Vedendo Darian morto ai tuoi piedi, l'ira feroce che ti aveva sopraffatto svanisce e tu fissi stordito il corpo del tuo amico. Stranamente non provi quasi nulla; e così, alzando le spalle, ti allontani verso il punto in cui ti attende la Sfinge degli Enigmi. Vai al **334**.

347

Non puoi fare molto. Fuggire sarebbe un suicidio, quindi lasci cadere la spada e alzi le mani in segno di resa, sperando che non ti ammazzino.
Ma gli uomini del Popolo della Foresta si fermano a guardare i cadaveri delle guardie che hai ucciso, e quando alzano lo sguardo su di te una luce omicida brilla nei loro occhi; uno incocca una freccia e, mentre gli altri ti afferrano, la lascia andare. La tua avventura termina qui.

348

Il cofano è ornato con intagli raffinati. Sul coperchio è raffigurata una scena che ti rammenta le tue fantasie sulla vita da re: caccia e inseguimento della selvaggina nelle foreste di Franzos, in compagnia degli amici fidati e della servitù. Ti soffermi per un attimo a fantasticare prima di forzare il lucchetto.

Il cofano è pieno di pelli: di leone, di cinghiale, di cervo, d'orso e di giaguaro. Mentre frughi all'interno, sei avvolto da una nube turbinosa e i musi orribilmente distorti degli spiriti di quegli animali ti circondano, mordendoti e graffiandoti man mano che escono dal cofano.

Cerchi di combattere contro quegli spettri (vai al **28**)?

O tocchi la corona sulla parete (vai al **273**)?

349

La lancia ti sibila vicino alla tempia e va a conficcarsi in un ceppo. La estrai e la scagli sdegnosamente contro quell'avversario sleale, che però la blocca d'istinto con lo scudo. Poi smonta da cavallo e ti si avvicina. Devi combattere.

Re Theo	Spada 10	Forza 10

Se vinci, vai al **115**.

350

Con un sorriso tirato tu e Darian fissate il corpo del vecchio eremita. Il tuo amico si china per coprirgli il volto con il cappuccio, ma in quello stesso istante dalla radura si leva il vento e il cadavere, scosso da un brivido, si riduce in polvere sotto i vostri occhi. Volgendo le spalle ai resti vi allon-

tanate in fretta lungo il sentiero, verso la Sfinge degli Enigmi che vi attende.
Quando vi avvicinate, la gigantesca creatura unisce le mani a coppa per farvi montare. «Salve, Re Issel!» grida. «Salve, Darian, potente mago!» Poi vi solleva e vi mette a sedere sul suo ampio dorso dorato. In un battito delle possenti ali la Sfinge si libra agilmente nell'aria e volteggia sulla Valle dei Sogni ormai distrutta.
«Dove posso portarvi, miei signori?» vi chiede, e tu ti volti per guardare Darian che si tiene ben stretto ai lunghi peli della creatura. Annuisce con un ampio sorriso sul volto e allora tu gridi nell'orecchio della Sfinge: «A Franzos!». Quella fa un cenno col capo e punta verso nord.
Molto più in alto vedi un bagliore bronzeo provenire dalle ali di un'altra creatura imponente, ma è un attimo; ormai tu e Darian siete pronti a vivere un futuro lungo e felice.
La vostra avventura termina qui. Congratulazioni!

351

Tu eri pronto a mostrarti amichevole, ma lo sconosciuto che hai incontrato sembra avere tutt'altre intenzioni e perciò devi affrontarlo. Per sapere i suoi punteggi di Forza e di Scherma devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte.
Devi combattere almeno per uno scontro prima di chiedere l'interruzione del duello. Chi ha il punteggio di Agilità più alto dovrebbe colpire per primo. Se non deciderete di interrompere il duello di comune accordo, continuerete a combattere dopo il primo scontro. Potete usare qualsiasi incantesimo offensivo.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **356**.
Se vinci il duello e uccidi Darian, vai al **359**.

352

Ci sono le stesse possibilità di trovare la Valle dei Sogni, sia per una persona sola che per due, quindi non vi sembra il caso di proseguire assieme. Vi salutate amichevolmente e ve ne andate ciascuno per la propria strada.
Ben presto Darian è fuori vista. Gli alberi si fanno sempre più fitti e la sensazione di pericolo cresce. Vai al **284**.

353

Mentre esplori i dintorni in cerca di un albero adatto, alzi lo sguardo e noti che c'è un altro uomo arrampicato su uno dei giganti della foresta. Quando comincia a scendere, capisci che non ti ha ancora visto.

Aspetti per salutarlo (vai al **358**)?
Oppure te ne vai in fretta per trovare un altro albero libero, un po' più lontano (vai al **355**)?

354

Quando sguaini la spada, l'altro ti imita. Per conoscere i suoi punteggi di Forza e di Scherma devi chiederli a Darian, perché è lui che ti sta di fronte.
Devi combattere almeno uno scontro prima di poter chiedere l'interruzione del duello. Chi ha il punteggio di Agilità più alto può colpire per primo. Il duello continuerà dopo il primo scontro, a meno che non decidiate di comune accordo di interromperlo. Potete usare qualsiasi incantesimo offensivo.

Se riesci ad interrompere il duello, vai al **356**.
Se vinci, uccidendo Darian, vai al **359**.

355

Pensi che incontrare uno sconosciuto nella foresta non sarebbe molto salutare, quindi ti allontani in silenzio per cercare un altro albero. Ne trovi uno a circa mezzo miglio di distanza, dove non potrai essere visto dallo sconosciuto. Vai al **91**.

356

Anche Darian cerca la Valle dei Sogni. Vi narrate le rispettive esperienze e discutete sulla possibilità di proseguire assieme la missione.

Se volete continuare assieme, vai al **340**.
Se uno o l'altro vuole proseguire da solo, vai al **352**.

357

Ci sono le stesse possibilità di trovare la Valle dei Sogni, sia per una persona che per due; quindi non ti sembra il caso di proseguire assieme. Perciò vi salutate amichevolmente e ve ne andate ciascuno per la propria strada. Quando Darian è scomparso alla vista, ti rimetti a cercare un albero da scalare. Vai al **91**.

358

Mentre l'uomo scende a terra ti avvicini e, con le mani ben in vista, ti presenti. Lo sconosciuto sembra un po' scosso, ma capisce che avresti potuto ucciderlo se avessi voluto; visto che non l'hai fatto, pur essendo in una posizione di vantaggio, decide di fidarsi di te.
Hai incontrato Darian qui, nel cuore della foresta. Parlate, raccontandovi le rispettive esperienze, prima di decidere se continuare la ricerca della Valle dei Sogni da soli o assieme.

Se anche uno solo dei due decide di proseguire per conto proprio, vai al **357**.
Se decidete di proseguire assieme, vai al **14**.

359

L'uomo è morto. Ha combattuto valorosamente, ma tu eri più forte. Osservandolo bene ricordi che quando l'hai visto sembrava fuggire da qualcosa. Se più avanti c'è un pericolo che quello sconosciuto non era in grado di affrontare, non vuoi averci nulla a che fare; perciò fai dietro front e ti addentri nel fitto della foresta. Vai al **284**.

360

Decidi di non usare l'incantesimo Rivelapericoli e avanzi tra gli alberi. Dopo circa mezz'ora di cammino ti accorgi che il terreno è in salita, e vedi che a poca distanza c'è una parete di roccia nuda. Gli alberi sono un po' più radi in questa zona, e riesci a vedere un uomo che arriva di corsa. Ha il capo coperto da un cappuccio, come te, e una spada gli sbatte sulla gamba mentre corre. Quando ti vede, rallenta il passo e si avvicina guardingo.

Sguaini la spada (vai al **354**)?
O alzi la mano in segno di saluto (vai al **351**)?

SCHEMA PER DUE GIOCATORI

		Issel:	
		351	**354**
Darian:	**355**	356	354
	altro	351	354

LA VALLE DEI SOGNI

2b

faccia a faccia

Due libri per due giocatori:
un confronto faccia a faccia che
ti trascinerà in un'emozionante avventura
insieme al tuo compagno di viaggio,
amico, fratello, forse pericoloso rivale...

In questo libro il protagonista sei tu.
In viaggio verso la Valle dei Sogni,
un luogo dove i fantasmi
della mente diventano realtà, incontri
Darian, un giovane mago alla ricerca
dell'incantesimo che trasforma
il piombo in oro.
Tu sei Issel, un forte guerriero che
aspira a diventare re delle sue terre,
rovesciando l'impostore
che ha usurpato il trono. Unirete
le vostre forze? Andrete
ognuno per la sua strada? Molteplici
e segrete sono le vie
nel territorio dei sogni...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Due avventure da solo,
un'avventura in due.

copertina illustrata da John Blanche

librogame®
il protagonista sei tu